ありったけのＦＸ情報を惜しみなく掲載

平成７年３月１日発行(毎月１回１日発行)第８巻第３号(通巻76号)平成元年10月２日第３種郵便物認可

640YEN

1995 3 MARCH

PC Engine FAN



立体企画

特別付録 本誌

カブキ一刀涼談
キャラ別戦法マニュアル
必殺技早見帳

綴じ込み付録
ドラゴンナイト&グラフィティ
美少女先取り鑑賞

移植度徹底検証!!
レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
プリンセスメーカー2
あすか120%

新作情報
姐／レニーブラスター／熱血レジェンド ベースボーラー

攻略大全
アルナムの牙／ファイプロ女子／イースI・II／
スーパーシュヴァルツシルト2／ソル:モナージュ

移植の泉 18禁ソフトSpecial

ゲームスクール ココがいい ココが悪い

FX Next Wave

Scoop
紺碧の艦隊

リターン・トゥ・ゾーク
全日本女子プロレス
麻雀悟空 天竺
上海 万里の長城


NEC
護衛
全速275kt
独航艦
艦上戦闘機 8機
高杉艦隊
零戦
独航部隊 士気80
護衛
全速275kt 低空
16/ 16 F 1155
帰還先
赤城
アニメ画面はOVA版のものです
紺碧の艦隊
[紺碧の艦隊]
照和十六年十二月八日、前世より後世日本に転生した大高弥三郎と高野五十六は、
日本をより良き負けに導くべく、米に宣戦布告をする……
ベストセラー小説「紺碧の艦隊」(原作/荒巻義雄 徳間書店刊)をゲーム化した艦隊戦シミュレーション
OVA及び新たに制作したアニメーションを取り込んだ映像や、3DモデリングによるCGがゲームを盛り上げる
シミュレーション/マイクロキャビン・NECホームエレクトロニクス/3月発売予定/予価8,800円(税別)
1677万色、秒間30フレームの
フルアニメーション・ゲームマシン。
つまらないソフトはいくらあっても意味がない。だから、「PC-FX」でリリースするソフトは、
どれも厳選された自信作。「PC-FX」でなければ味わえない感動をお約束します。
PC-FX
ピーシー・エフエックス 標準価格49,800円(税別)
●高性能32ビットRISCプロセッサV810(NEC)搭載●倍速CD-ROMドライブ●7画面ものバックグラウンドや、回転、拡大、縮小、セロファン、フェード等、多彩なゲーム演出を可能にする機能満載●機能拡張用スロットを3つ装備●音楽CD、CD-G、フォトCDの各CDフォーマットに対応
通商産業省選定グッドデザイン商品
ピーシー・エフエックスのお問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN

1995 MARCH 3

CONTENTS



愛(まな)の日記♡

最近愛は占いに凝ってます。衣装だってこのとおり。まわりの友達からは「ちょっとアブナイ」て言われるけど、形から入っちゃう性格なんだもん、しょうがないよね。でも、この間のFX発売延期をピタリと当ててから、自信がついたんだ。今度はFXの将来を占ってしんぜましょう、なんてね。

COVER
●原画/高田明美
●彩色/スタジオK
●CG/小林功一郎
●デザイン/川田博

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人兼編集人/山森尚　●編集長代行/高島寿洋　●編集委員/村田憲生　●仙台クリエイティブセンター若頭/千田誠行　<編集>●スタッフ/(東京)黒井敏典　(仙台)五野上良法・千葉保弘・福島純一　●アシスタント(東京)相崎勝保・青木基至・石原貴子・石原郁与・大野哲次・木村敬一・橋本愛美・福岡雅司・松田季治　(仙台)砂金雅彦・大石美智子・大友順・佐藤浩崇・鈴木享子　<広告>●部長/和田秀実　●スタッフ/大内隆・加藤千香子　<販売>●部長/遠藤剛　●スタッフ/石井基之・吉野なおみ　<製作管理>●室長/杉山実　<校閲>●室長/山田政彦　<デザイン>●AD/川田博　●スタッフ/(仙台)鈴木徳房　●アシスタント/(仙台)今村奈緒美・板橋里佳　<協力>●校閲/笠原紀彦　●編集/安藤美保・川添聡志・前田健志　●写真/守屋貴章　●デザイン/株式会社マッシュアイランド・アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン/株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷/大日本印刷株式会社

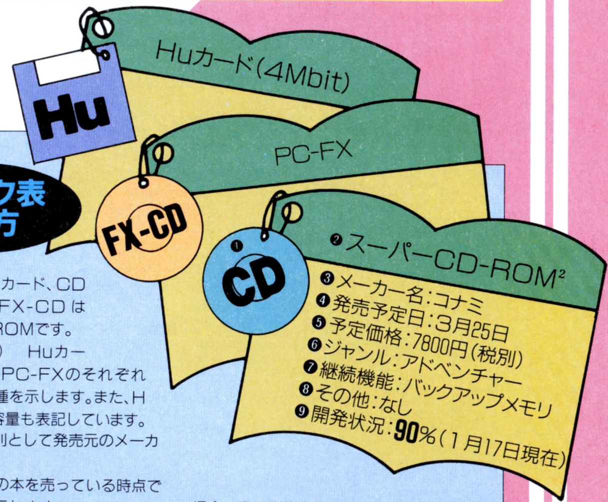
※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

FX Next Wave

綴じ込み付録

GAME INDEX

スペック表の見方



❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROM、FX-CDはPC-FXのCD-ROMです。
❷対応機種（容量）　Huカード、CD-ROM、PC-FXのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日　この本を売っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他　ソフトに周辺機器を必要とする場合、その形態を示します。
❾開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アーケードパッドなどに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内には記載していません。

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062
※弊社は新社屋移転のため平成7年2月13日（月）から住所・電話番号が次のように変更されます。住所：〒105 東京都港区東新橋1－1－16　徳間書店本社ビル5・6F
●ウル技以外の記事に関する問い合わせ　☎03-3573-8644
●広告掲載に関するお問い合わせ　☎03-3573-8612

PC Engine CD-ROM² SYSTEM

正義の味方は・・・・・風の吹くまま、気の向くまま。これが新感覚のRPGだ!!

Victor

4人で、ひとつの道をゆく・・・・・

とらべら～ず！

伝説をぶっとばせ

好評発売中
¥8,800（税別）

■数百ものアニメ・パターンを駆使した、56場面、1時間20分にわたる膨大な人形劇。とにかく忙しい主人公たちです。

■仲間同士の〈心のきずな〉をラブコメタッチで描いた、ストーリー重視の新感覚RPG。

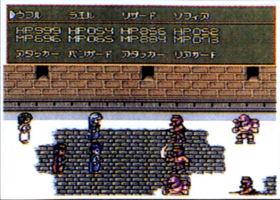
■アタッカー、バンガード、リアガードというキャラクターたちの布陣によって、能力や戦法が変化するタクティカル・バトル。

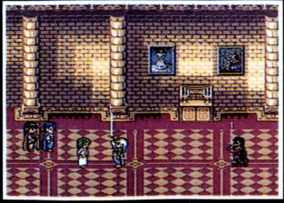
■ボスバトルでは、必殺技や主人公だけの大技が炸裂！

■シナリオが進むと、主人公の大技はより強力に進化していきます。

■主人公役には、上田祐司、野上ゆかな、岩永哲哉、宮本優子のフレッシュな4人。その他、檜山修之、二又一成、など豪華声優陣が出演！









<ナイト・オブ・レジェンド>
それはこの世界最大の神話・・・
我が身と引きかえに、七たび世界を救った高潔なる勇者の物語・・・。
彼は"地獄の門"が開き、魔族が復活せし時代、人の世界を守るため、
地上に降臨するという・・・。

ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

綺麗に撮ってね、食べ頃の私達。

あのスーパーリアル麻雀シリーズ最新作が、早くもPCエンジンに登場。君はもうパッドから手が離せない!!







ピンクナグザット
naxat

SUPER CD-ROM² SYSTEM

ARCADE CD-ROM² 対応

※6ボタンパット、メモリーベース128&セーブくんにも対応しています。

スーパーリアル麻雀 P.V カスタム

2月発売予定
9,800円



みづき、綾、晶の3人は大の麻雀好き。まったく性格の違うこの3人が「麻雀同好会」設立のため、一致団結しました。しかし、なかなか承認してもらえません。君は生徒会長兼写真部長となり、彼女達と麻雀勝負!! 負けたら3人に協力しないといけないけど、勝てば彼女達は写真部の専属モデルに…。写真部長のメンツにかけて、生徒会長の名誉にかけて、彼女達といざ勝負!!

※恒例の「フリー対局クリアキャンペーン」も実施。詳しくは取扱説明書を見てね。

HE system
PC Engine

株式会社ナグザット ／〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル テレフォンサービス 03-5395-2088

ゲームについての問い合わせはこちら! ／フリーダイヤル0120-079310 (午前10時～12 午後1時～5時)

naxat soft



SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 バックアップメモリー対応
アイドル育成シミュレーションゲーム
Virgin Dream
ヴァージン・ドリーム
〜東京少女夢物語〜
アナタに抱かれて夢を見たい
♥平成美少女コンテストの決勝大会に進んだ一人の少女。彼女の夢をかなえるのはあなたです！
♥史上最高のキャストによる、5時間以上の音声。
♥ひとつ屋根の下で、主人公と7人の美少女が繰り広げる、恋と嫉妬と友情のドラマイベント。
♥育成ＳＬＧファン待望の作品が、ついに登場!!
関東地区代表『中井絵奈(主人公)』（声優：三石琴乃）
九州地区代表『宍戸珠恵』（声優：林原めぐみ）
中部地区代表『立嶋久美子』（声優：渡辺久美子）
関西地区代表『角田由里亜』（声優：草地章江）
東北地区代表『真鍋恵子』（声優：及川ひとみ）
北海道地区代表『鴻池さゆり』（声優：金丸日向子）
中国・四国地区代表『森静香』（声優：高田由美）
沖縄地区代表『小野寺涼』（声優：小桜エツ子）
豪華キャスト勢ぞろい!!
95年春発売予定
価格未定
Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3435-0834
販　　売／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋1-18-21 TEL03-3591-9163
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

FX NextWave

迫力ある3Dグラフィックを大紹介！

スーパースクープ

紺碧(こんぺき)の艦隊(かんたい)



FX-CD

PC-FX

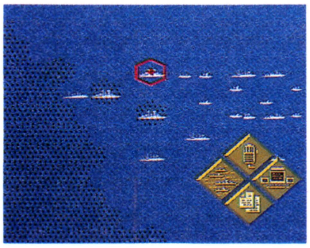
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：3月下旬
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：**70**％（1月17日）現在

原作・荒巻義雄氏の、同名小説をPC-FX版でゲーム化。編集部が入手した新情報とビジュアルやアニメ、ゲームシステムをメインに紹介していくぞ！

第二次世界大戦をモチーフにしたシミュレーション

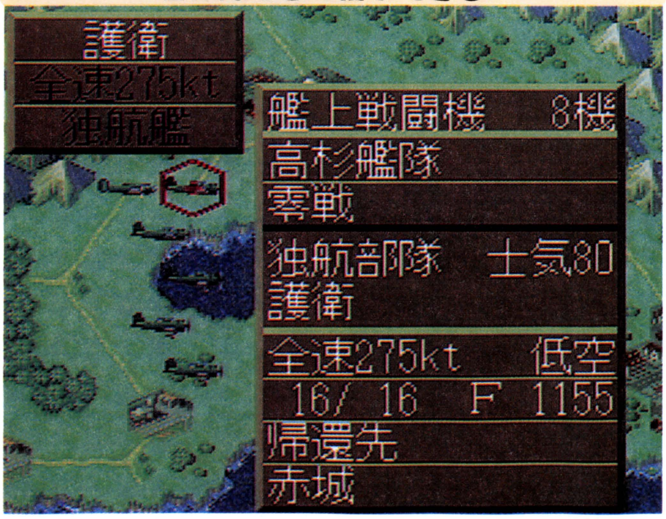
同名タイトルの原作やビデオアニメで人気を博しているこの作品。原作のテーマは日本が犯した過ちを転生した人達が、二度と同じ道を進まないように…。という物語。

ゲームもそのテーマに基づいて開発され、リアルタイムに進む海戦シミュレーションゲーム。プレイヤーは日本艦隊の司令官となって大国アメリカと戦っていく。

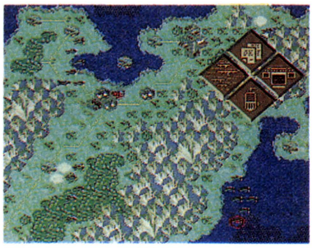


数々の艦船などが登場してくるシミュレーションゲームだ

各部隊ごとに指示できる！



登場する日本の艦隊や航空機は、1部隊ごとに攻撃目標などの指示をあたえることができる。気分は艦隊司令になった気分だ



ゲームは簡単なアイコン操作で進めていくことができる



ステージ1の全体マップ。右上が真珠湾に向かっている日本艦隊だ

パソコン版のビジュアルシーンをグレードアップしてFXに移植

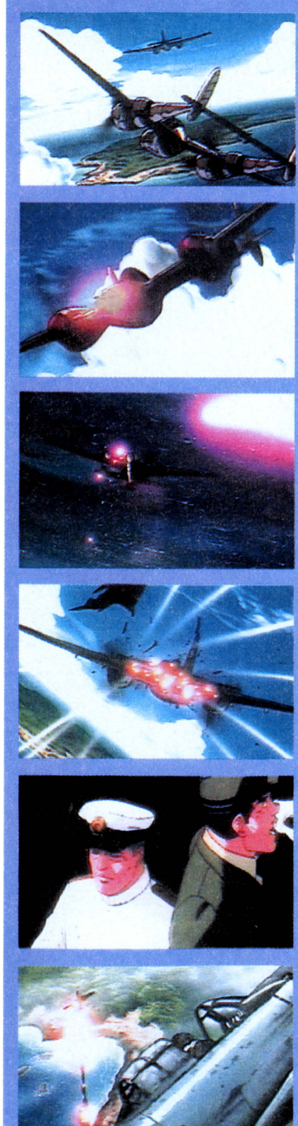
ＦＸ版のゲームは、マイクロキャビンからパソコン版で発売している、同名タイトルの移植。基本的なゲーム内容は、パソコン版と同じだが、ビジュアル関連が大幅に改良されている。

オープニングや大きなイベントはアニメシーン、兵器グラフィックはCGで１つずつ新たに描き加えられているのだ。

イベントはアニメからの取り込み

オープニングの山本五十六が奇襲を受けるシーンやエンディングなどはアニメで描かれた映像を使用。この映像は、ビデオアニメからの取り込みや新たに描き起こされたものを使用している。きれいな映像なので、まるでビデオアニメを見ているかのようだ。

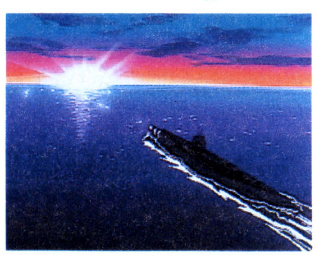
山本五十六撃墜シーン



日本首相　大高弥三郎



大高は大胆にも日米の戦略を囲碁の手と同じにたとえているのだ



浮上航海をする富嶽号



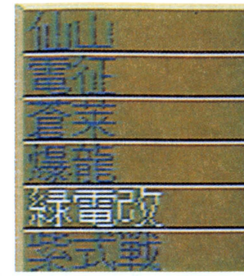
アメリカ艦隊の艦砲射撃



零戦が攻撃をしているアニメ

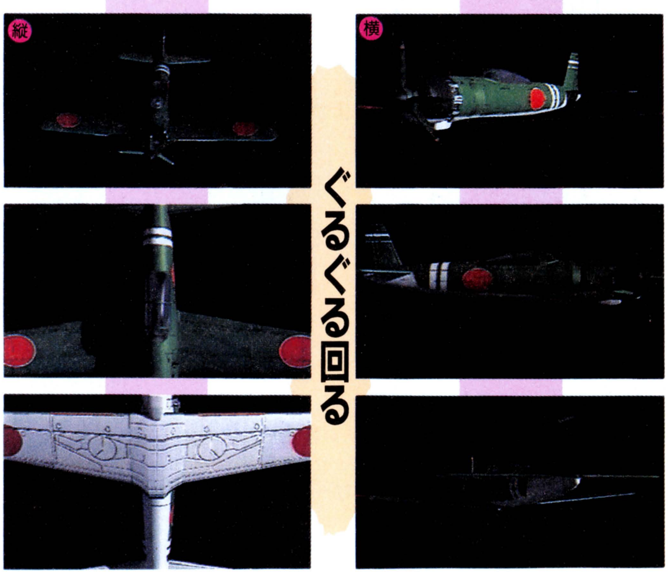
兵器グラフィックはさまざまな視点で見られる

このゲームでは、プレイヤーが進めたシナリオまで登場した兵器のグラフィックを見ることができる。このグラフィックは3DモデリングしたCGを取り込んだもの。コントロールパッドの操作で縦、横、ななめの好きな視点で見ることができる。しかもそれぞれの兵器は、ぐるぐると回転するのだ。

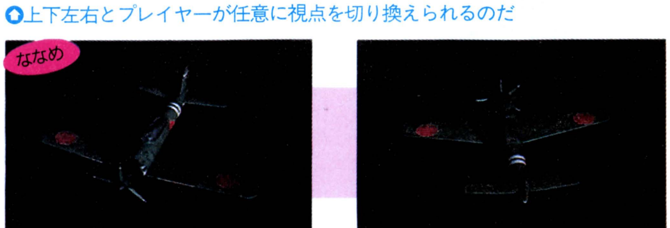


一度シナリオに登場すれば兵器グラフィックが見られる





上下左右とプレイヤーが任意に視点を切り換えられるのだ

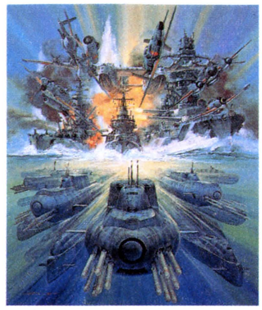


ななめ上からの視点で見ることもできる。細かな部分がチェックできるぞ

※画面右上にある記号は(パ)＝パソコン、OVA＝オリジナルビデオアニメを表しています。

転生した山本五十六たちが紺碧会を結成し新たな世界を造る

物語は、昭和18年4月18日、ブーゲンビル島上空でアメリカの奇襲攻撃を受け戦死した山本五十六が、別次元(後世)の日清戦争時の自分に転生。時は流れ照和14年日本は前世と同じく戦端を切ろうとしていた。前世での過ちを知っている彼は、同じように転生した人物を集め「紺碧会」を結成し日本を正しい道へ進めようとする。



謎とされている潜水艦の艦隊が、物語の中心となっているのだ

強国アメリカ合衆国を相手に戦争

このゲームでは、徳間書店より発行されている原作の5巻までが物語として描かれている。

後世の日本は前世での過ちを反省し、欧米の植民地となっている東南アジアと民族を解放し、各国に民族自決の政府を樹立させるため、アメリカと戦争を開始する…。



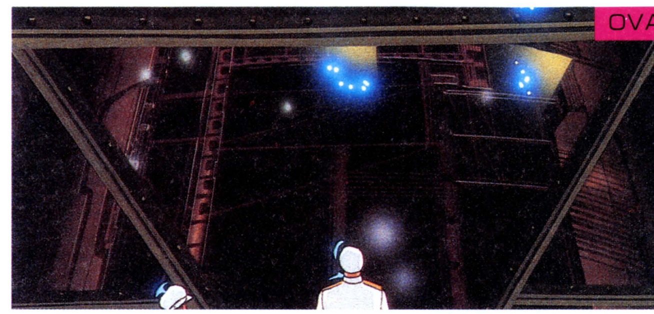
大高がクーデターを起こす場面

謎にされている「紺碧艦隊」

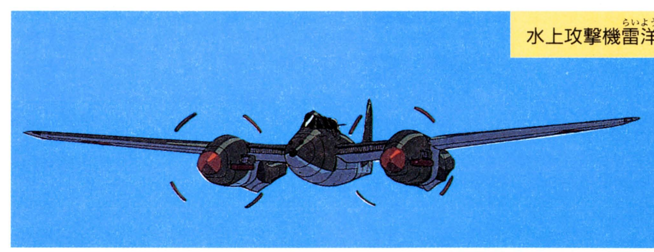
この物語のタイトルにもなっている「紺碧艦隊」。この艦隊は、日本海軍が超極秘に建造、結成された潜水艦艦隊で、その存在はごく一部の人物以外には知られていない。攻撃、防御に優れており、戦艦などを一撃で轟沈できる性能だ。



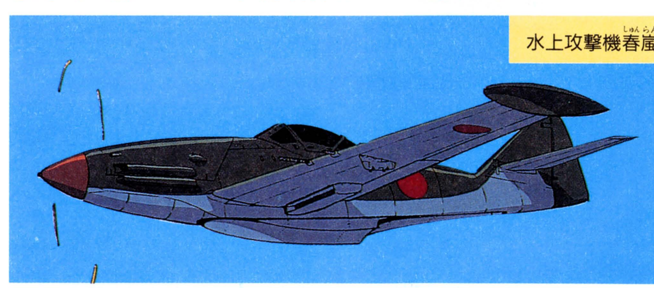
補給艦を含め、5艦からなる艦隊



出入りを厳重にし、関係者以外極秘裏に建造された巨大潜水艦



富嶽号に搭載されている。夜間攻撃機としての能力が高いのだ



イ五〇一型潜水神号に搭載されている。戦闘機としての性能を有している

日本側主要人物

日本側の主要人物は、転生して前世の記憶を持っている人ばかり。戦略有利か。

大高弥三郎(おおたかやさぶろう)



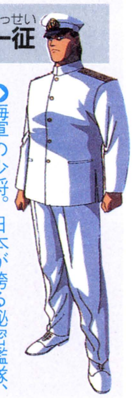
日本の内閣総理大臣。前世から転生した人物の1人で、高野と共に日本をアメリカから救おうとする

高野五十六(たかのいそろく)



前世での名前は山本五十六。後世も前世と同じく連合艦隊司令長官に就任し紺碧艦隊を造るのだった

前原一征(まえばらいっせい)

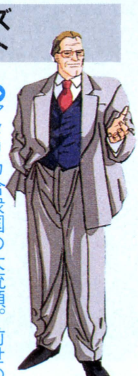


海軍の少将。日本が誇る秘密艦隊、紺碧艦隊の司令官。秘密行動を取るため実際には戦死扱いになっている

アメリカ側主要人物

アメリカ側は転生していない後世の人。戦略パターンも前世とほとんど同じだ。

ルーズベルト



アメリカ合衆国の大統領。前世のように日本を窮地におとしいれ、戦争を回避できないようにする

ハルゼー



アメリカ海軍提督。空母エンタープライズを旗艦とした「ハルゼー艦隊」の司令官

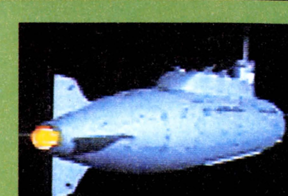
キンメル



アメリカ海軍大将。戦艦ウエスト・バージニアを旗艦にした太平洋主力艦隊の司令官

後世時代の技術革命のひとつ「ワルター機関」

後世時代の日本軍の快進撃のひとつの要因として、ワルター機関の開発に成功したことが挙げられる。これは前世のドイツのヘルムナート・ワルターが発明した過酸化水素を燃料とした特殊エンジン(簡単なジェットエンジンみたいなもの)。これにより驚異的な水中速度を得られるのだ。



ワルター機関を搭載することで、スクリューを必要としない

※画面右上にある記号はパ=パソコン、OVA=オリジナルビデオアニメを表しています。

奇想艦隊や新型航空機の数々が登場!

『紺碧の艦隊』の魅力のひとつは、日本が開発した艦船を始めとするさまざまな兵器が登場することだ。これらの兵器は、強国アメリカに対抗するために、紺碧会が前世の記憶を基に考えたもの。数々の兵器は当時のものと比べても群を抜いた性能を持っている。

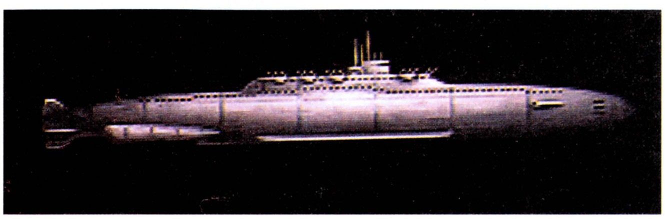
奇想艦隊

後世の日本海軍は前世の巨艦巨砲主義をいち早く捨て、空母を主体とする艦隊編成をしている。

また、多大な費用を必要とする大和、武蔵の建造を中止し、新兵器を装備した艦船を建造。

イ六〇一潜富嶽号(ふがく)

紺碧艦隊の旗艦。全長が150メートルと、戦艦並の大きさを持っており、艦載機として雷洋を2機搭載している。ワルター機関を使用したポンプ式の水流推進機で水中を18ノットの高速で移動することができるのだ。





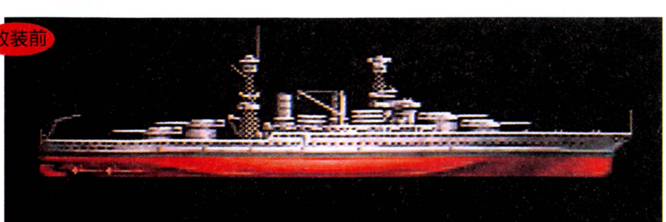
破壊力の高い魚雷を装備している



水上でも26ノットの高速を誇る

米利蘭土(めりーらんど)

昭和18年12月8日、日米開戦時の真珠湾攻撃で日本が捕獲したアメリカの戦艦。後に艦首部分を延長したり、艦載機、有翼噴射(ロケット)弾を射出するカタパルトを搭載するため補修改装を受け、奇想艦隊として誕生する。





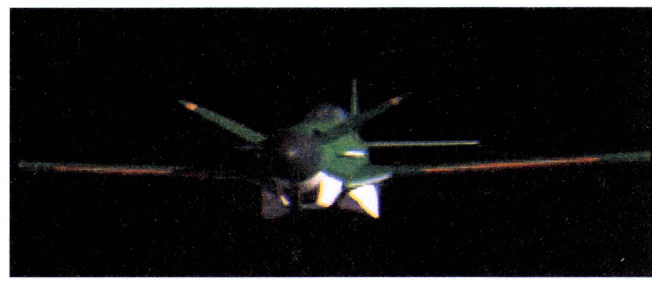
艦の前部に艦載機を収納する格納庫と射出するカタパルトがつけられた

新型航空機

後世の航空機は陸上に飛行場を必要にしない、水上攻撃機や飛行艇を中心にした開発が進められている。理由は前世日本の飛行艇の性能が高かったほか、敵に滑走路を攻撃される心配がないため。

紫式戦(ししきせん)

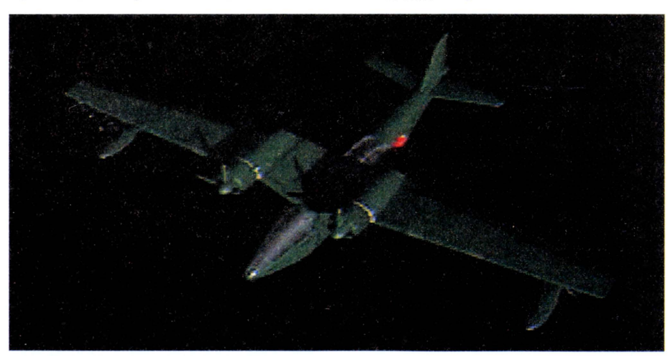
正式名は紫式水上制空戦闘機。前世日本海軍の傑作機、零式水上偵察機を上回る高性能機で、翼の付け根に引き込み式のフロートをつけている。乗員は1名で、武装は30ミリ機関砲を2門、最大速力は580km/hの性能を持っている。



翼の付け根に見える引き込み式のフロートが特徴の水上戦闘機

緑電改(りょくでんかい)

正式名は緑電改水上攻撃機。紫式戦と一緒に作戦をすることを目的に造られた。乗員は3名で、武装は13ミリ機銃1門、魚雷または800kg爆弾1発または、250kg爆弾を2発まで搭載できる。最高速度は400km/h。



双発のエンジンを搭載している、長距離作戦用の攻撃機

原作に登場しない兵器が登場

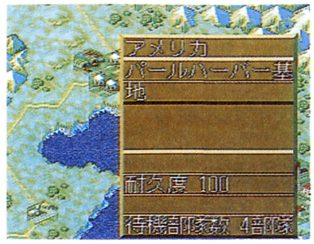
このゲームでは、原作で登場しなかった戦艦大和、武蔵が登場する。また、ヨーロッパ地方で活躍している別艦隊の物語を描いた「旭日の艦隊」の旗艦日本武尊(やまとたける)は、ゲームに登場する予定だったが、イメージに合わないため中止になった。



前世で活躍はなかったが、ゲーム中どんな出番があるか楽しみな大和

戦術、戦略が盛り込まれたゲーム展開

ゲームは首相官邸で艦隊編成、艦隊投入をおこなう戦略モードと、MAP画面で敵と戦う戦術モードに分けられている。コマンドは全てコントロールパッドの十字ボタン、上下左右の4つに分別されているので簡単に指示が出せるのだ。また、CGで描き込まれた戦闘シーンは、必見の価値あり。



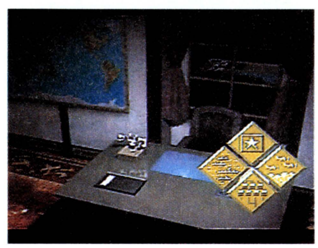
⬆敵の情報を調べてから攻撃だ！

アイコン操作でゲームが進行

今までのシミュレーションゲームは数多いコマンドの中から選択してゲームを進めていた。このゲームでは4つに分類されているので、それほど悩まずにプレイを進めていくことができる。

首相官邸画面

首相官邸での戦略モードでは、日米の兵器などの各種情報や作戦を確認する。前の戦闘で消耗した艦載機などの兵器は、このときに補充することができる。また、新しく開発された艦載機を空母に搭載する場合はこのときに指示。いわゆる戦争のための下準備。



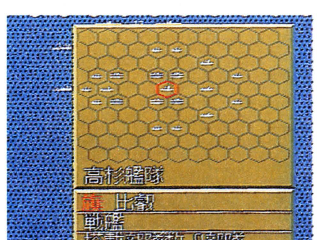
⬆ここで日本艦隊の作戦を受ける

MAP画面

このゲームのメインとなる画面。ここでは、艦船や航空機の1部隊ごとに艦隊の隊列や攻撃目標などの細かな指示をだしていくことが可能。また、艦載機の行動を自動設定にしておけば偵察機を飛ばして索敵や攻撃をおこなってくれる。



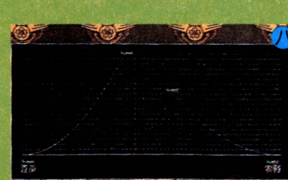
⬆敵の飛行場を破壊しておけば、爆撃がやりやすくなる



⬆艦隊の隊形を指示できる。ダメージの多い艦は後方に退避

シナリオが進むと新兵器が開発される

このゲームではシナリオが進むと原作と同じく、多数の兵器が開発される。この兵器をうまく活用すれば強力なアメリカに対して快勝することも可能になる。例えばシナリオ1の真珠湾攻撃に成功すれば零戦以上の攻撃力、運動性能をもつ艦載戦闘機「電征」(でんせい)などが登場するのだ。



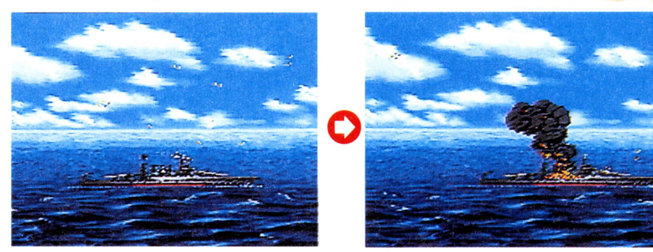
⬆新兵器はこのように、性能などが前の兵器と比べてどれだけ能力が高いかを見ることができる

CGで描き込まれた戦闘シーン

このゲームのウリのひとつがCGで描かれた戦闘シーン。各兵器ごとに用意されたビジュアルシーンは原作ファンにはたまらないものだ。なお、'94年11月号のときには魚雷を発射した後「視点が魚雷に切り替わり敵に向かって行くと」紹介したが、戦闘に時間がかかるということで残念ながら中止になってしまった。

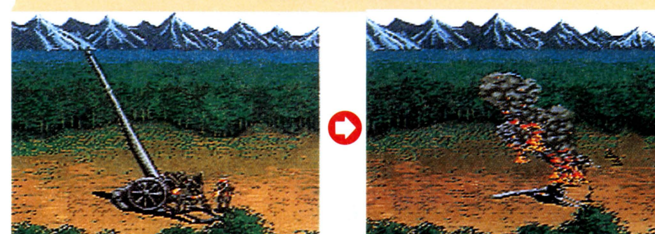
⬆被弾して炎上しているアメリカの爆撃機。炎を上げながら墜落するビジュアルは見ごたえ十分！



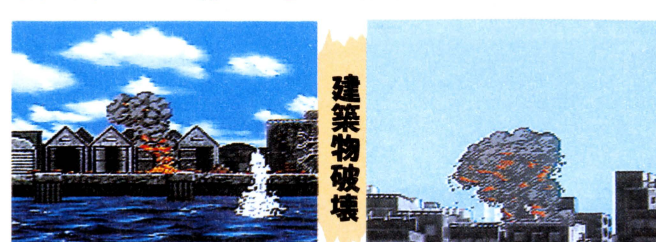


⬆対空砲火を撃ちながらも敵の攻撃を受けてしまう戦艦の連続カット

演出も細かい



⬆敵の攻撃を受け、負傷したり逃げまどう陸戦隊



⬆格納庫や市街地など、建築物を破壊するビジュアル

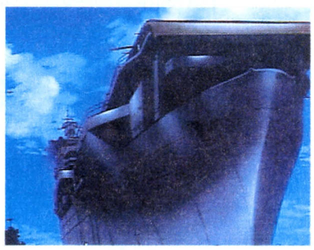
※画面右上にある記号は(パ)=パソコン、OVA=オリジナルビデオアニメを表しています。

シナリオ1、2のゲームの流れを紹介！

実際にゲームの流れと内容を紹介。シナリオ1、2はともに航空部隊の活躍が勝利の鍵をにぎっている。なお、ゲームシステムができあがっていないため、特に明記のないものはFX版、それ以外の画面写真は移植の基となったパソコン版を使用して紹介した。

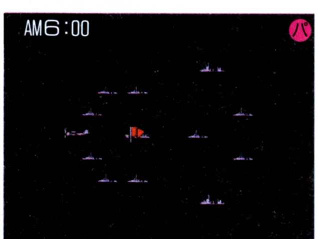
シナリオ1 真珠湾攻撃

前世でもおこなわれた真珠湾攻撃。しかし、後世の日本は欧米の植民地となっている東南アジア解放のための大義名分をとなえ、攻撃を開始する。この作戦は奇襲作戦のため、敵の航空部隊の戦闘態勢が整う前に基地を破壊し、母艦に戻ってキンメル、ハルゼー艦隊の攻撃に備える。

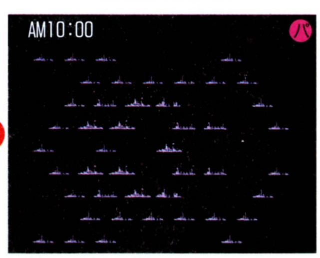

目的地に向かう機動艦隊



パールハーバー基地がここでは最大規模の戦力を持っている。ここを攻撃



ハルゼー艦隊を発見！　先にエンタープライズの艦載機を全滅に



キンメル艦隊が出現。火力は向こうが上のこの戦局をどう乗り切るか



味方の坂本艦隊が到着。これで戦力は五分五分になった

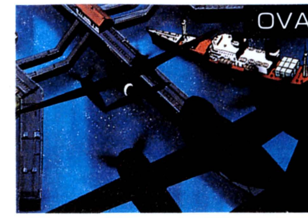


突然敵戦艦付近に水柱が発生。紺碧艦隊の攻撃か!?

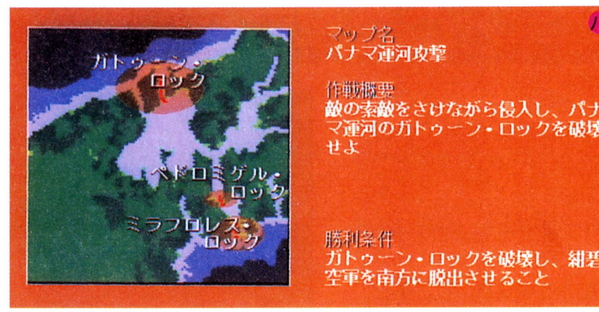
条件をクリアして敵に降伏勧告すればシナリオ2へ

シナリオ2 パナマ運河攻撃

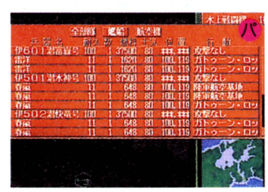
真珠湾の奇襲に成功した日本は、アメリカが艦隊を立て直す前に、紺碧艦隊をパナマに派遣する。目標はパナマ運河。ここを破壊すればアメリカは約半年の間、日本に対して大きな作戦行動が取れなくなる。紺碧艦隊の雷洋と春嵐はパナマ破壊のため発艦するのだった。



パナマ運河に攻撃を仕掛ける場面



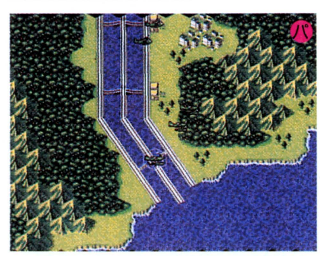
このシナリオでは航空部隊のみが活躍するものになっている



滑走路と運河を破壊する部隊に分ける



敵艦隊が現れた。うまく逃げられるか







パナマ運河の一番奥「ガトゥーン・ロック」の全ての門を攻撃して破壊だ！

リターン・トゥ・ゾーク

このゲームはパソコン版からの移植で、もともとは海外の作品。美しいグラフィックと、難解な謎解きで好評を得たアドベンチャーゲームなのだ。今回はFX版の画面を初公開しよう。

FX-CD

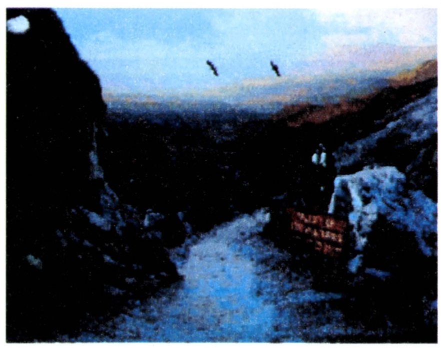
PC-FX

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:60%(1月20日現在)



実写とCGが融合した世界を探索するアドベンチャー

アドベンチャーゲームの原点と言われている作品『ゾーク』のリメイク版。『ゾーク』は文字だけでゲームを進めていくテキストアドベンチャーだったが、今回のリメイク版は、美しいグラフィックが最大の魅力となっている。また、登場人物はみな実写取り込みで、ハリウッドの映画俳優が演じている。会話の際のリアクションもとてもリアル。ゲームはプレイヤーの視点で展開していくぞ。



ここが『〜ゾーク』の世界のスタート地点

南へと続く道。その先は見えないが、何か不吉な予感がする…

スタート地点のすぐ近くにある灯台。広大な野にぽつんと建っている

FX版はアニメがなめらかに

移植にあたり、高速動画再生機能をいかしてアニメーション部分を強化。パソコン版では対応機種のスペック環境により、アニメの優劣が著しかった。しかしFX版は確実にパソコン版以上のクオリティでアニメーションするとのこと。



突然はげたかが襲ってくるシーン。ズームアップしてくるはげたかのアニメが挿入される。FX版はパソコン版にくらべコマ割りが増え、さらになめらかな動きが見られる



実写取り込みの登場人物たちは、すべてアニメーションする。おもに会話のとき、セリフにあったリアクションが見られる。アップになったときの表情は、本当に細かいのだ



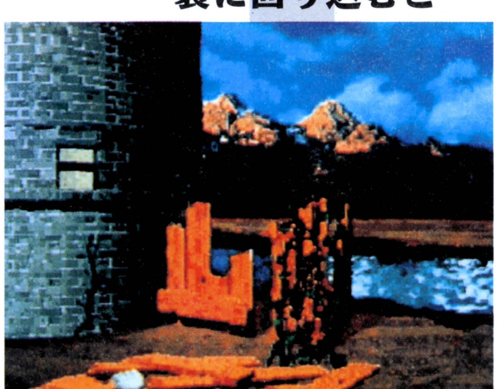
塔から続く道へ



中に入ってみると…

裏に回り込むと…

この先プレイヤーを待ち受ける運命は!?



灯台の裏手で、木切れと草のつるを見つけた。一見何の役にも立たないようだが…?



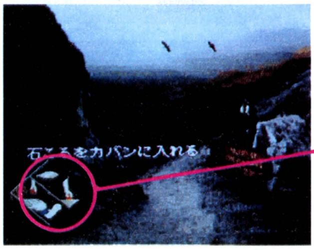
中には疑り深い灯台守がいた。いろいろとためになる話が聞ける

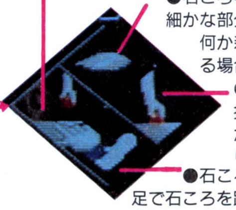
多彩な行動をとることができる自由度の高いシステム

『リターン・トゥ・ゾーク』では、画面上に現れるアイコンをクリックして、ゲームを進行させていく。シンプルなシステムだが、さまざまな行動が選択可能なのだ。ただし、間違った行動をとると一発でゲームオーバーや、ゲームクリアが不可能な状態になってしまうこともある。そういう意味では、かなりシビアなシステムだ。

さまざまな行動をアイコンで選択

プレイヤーの手足となるのは、言葉通り手の形をしたカーソル。画面上の気になる箇所をカーソルでクリックすると、その箇所でできるありとあらゆる行動がアイコンで表示される。手にアイテムを持っているときなどは、そのアイテムを使ってできることも加わる。また、画面を移動できるときには、その方向が矢印で表示される。





●石ころをカバンにしまう…携帯する
●石ころを見る…さらに細かな部分を観察できる。何か新たな発見がある場合もある
●石ころを手に持つ…手に持ったあと、投げたり、落としたり
●石ころを蹴とばす…足で石ころを蹴る。蹴とばした石ころが何かに当たったり、思わぬ展開になることも…？

⬆○で囲んだ部分がアイコン

アイテムを組み合わせる

手に入れたアイテムは、カバンに入れて持ち歩くことができる。アイテムは単体の使用だけでなく、複数の組み合わせも可能だ。アイテムの組み合わせによって、じつに多彩な選択肢が存在している。ひとつの例を挙げると、紙切れとマッチを組み合わせて紙切れを燃やす、といった感じだ。



⬆使用法を間違えると、取り返しのつかないことになる場合もある

プレイヤーの態度で会話内容が変化

「話す」のアイコンで、登場人物の話を聞くことができる。会話では、単に垂れ流しのセリフを聞くだけでなく、プレイヤーの態度を相手に伝えることができるのだ。プレイヤーの態度によって、相手のリアクションも変わってくる。友好的な態度を取れば、相手も友好的になって何でも話してくれる、といった具合だ。しかし、いつも思いどおりのリアクションが返ってくるとは限らない。おどかす態度を取ればたいていはおびえるが、逆に怒りだす者もいるかもしれない。会話時のプレイヤーの態度は、必要な情報を引き出すための駆け引きの手段なのだ。

態度のバリエーション



※態度のバリエーションの画面写真はすべてパソコン版のものです



⬆少年の話に熱心に耳を傾けると、少年は身の上話を始めた。不幸な星のもとに生まれてきた少年だった



⬆話を聞くふりをしておどかしてやったら、少年はあわてて逃げだした。もう２度と彼には会えない予感…

２つの世界をまたにかける冒険

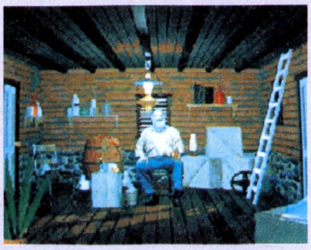
このゲームの舞台となるのは、「はげたかの谷」と呼ばれる地上世界と、闇の世界である地下帝国「ゾーク」の2つ。この2つの世界を行き来しながら物語は進んでいく。



⬆妖しげな石像の並ぶ不思議な光景。ここはいったいどこなんだ⁉

はげたかの谷

プレイヤーは最初この地に訪れる。観光で訪れるはずだったこの地は、そのイメージにはほど遠く、荒廃した土地だった。ひとつだけある西シャンバーの町もひどく荒れ果てている。わずかに残っている住人に話を聞くことができる。町のはずれには、灯台や寺院、古代遺跡などがある。それぞれゲームをクリアするためには必ず行かなければならない。謎めいた場所ばかりだ。



⬆唯一の町、西シャンバーも人気がなく、とてもさみしい



⬆古い粉引き小屋では、お酒をむりやり飲まされてしまう

地下帝国ゾーク

空は１年中厚い雲に覆われ、太陽の光の届かない世界。魔術師モーフィウスが支配しているという。



⬆地下帝国の奥深くにそびえたつ巨大な要塞「シタデル城」

※(パ)はパソコン版の画面です

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ

FX-CD
PC-FX
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:3月
予定価格:未定
ジャンル:プロレス
継続機能:バックアップメモリ
その他:2人同時プレイ可能
開発状況:80%(1月18日現在)

実写を使ったバトルシミュレーション

「全日本女子プロレス」の選手と、このゲームオリジナルの選手「美女軍団」が、実写の取り込み動画を使って戦うというプロレスゲーム。美しい技の数々や、選手たちの戦う表情が、FXの動画再生機能により、今までにない迫力で再現されている。

モードは2人対戦やリーグ戦のほか、シナリオモードがある。



北斗選手の技が決まる。まるで、テレビ中継を見ているような臨場感

お互いを正面から見た戦闘システム

ゲームは、選手を正面からとらえた画面から始まる。この画面のとき、間合いに応じて技をコマンドで入力するのだ。技が入れば、選手が実際に技をかける画面へと切り換わる。ゲームはこの2つの画面で進んでいく。

ここではゲーム中、選手の状態を把握するために表示されている、各種ゲージを紹介。なかでも、気合の炎と間合いの表示、そしてパワーの3つが特徴的だ。

残りのタイム表示

選手の体力ゲージ
体力は、ボタン連打と時間の経過で回復



選手の細かな表情までバッチリわかる。実際に、選手と正面からにらみあっているような感覚になるぞ

気合の炎ゲージ
炎が大きいときでないとハデな大技はかけられない。炎は特定の技を出したり、受けたり、ボタンの連打で大きくなるぞ

間合いの表示
相手の選手との距離が遠ければ青、近ければ赤、中間なら黄色で表示される。十字キーの操作で、間合いは調整できる

パワーゲージ
このゲージのメーターの量で、一回の攻撃で相手に与えるダメージが変わってくる。メーターのため方は炎と同じだ

リングに咲く20人の女戦士たち

今まで、詳細が発表されていなかった登場選手の全20名が判明した。実力派ぞろいの団体、全日本女子プロレスから選抜されたレスラーが10名。そして、今までナゾにつつまれていた、強烈な個性を持つ美女軍団の選手10名を、それぞれ紹介していく。

全日本女子プロレス

日本最大の規模を誇る団体からは、テレビやCMで、今や有名になったアジャコングを筆頭とした、人気および実力をかねそなえた10名が登場している。



黒い水着の豊田真奈美。今年一番の注目選手だ

選手一覧

アジャコング	迫力のペイントと強烈な裏拳で女子プロの頂点に君臨	井上 京子	99代目WWWAタッグ王者だったが、ベルトを返上
北斗 晶	別名、デンジャラス・クイーンと呼ばれる実力選手	井上 貴子	井上京子とのタッグで、空席の100代目王者を狙う
堀田裕美子	レスラー生活10年を迎え、今年こそ、と頂点を目指す	三田 英津子	UWAタッグチャンピオン。北斗選手の弟子でもある
豊田真奈美	オリジナル・スープレックスを持つ全女のシンデレラ	下田 美馬	三田とタッグを組み、UWAのタッグチャンピオン
山田 敏代	昨年は残念ながら無冠に終わり、今年に再起をかける	長谷川咲恵	今年こそ、メインイベンターの選手になろうと頑張る

アマゾネスウォリアーズ

テレビで活躍中のセクシータレント「MISSION Q」の4人を筆頭に、このゲームオリジナルとして組織された美女軍団、その名もアマゾネスウォリアーズ。

通常のプロレスでは見られない、人間ばなれした必殺技を各自持っているとのことだ。



一般から選手を選ぶため、オーディションが開かれた

選手一覧

	ハーディン	この軍団のボス。妖しい舞で攻守一体の技をしかけてくる		セーラ・月神	月の化身と自称する美女。身軽さを活かした戦い方をする
	パトーラ	エジプト系美女。高価な衣装に身を包み、気品が高い		ジュリ・アラキ	ボディコン風バトルスーツで戦う。防御、回復力に優れる
	妖鬼妃	中国系の美女。マヤカシの術や、足を使った必殺技で戦う		マダモアゼル・セイコ	スローペースでおっとりしているが、怒ると怖いらしい
	ジェーン・本田	アマゾンのジャングルで野性の動物と一緒に生活していた		紫怨	ヤンキーのように見える。実戦で鍛えた強さが自慢だ
	斧野 魔知子	軍団随一のパワーレスラー。耐久力も、軍団最高を誇る		ユミカ	忍者の血を引く美女。天性の才能と豊富な技で戦う

他機種での人気麻雀ゲームがＦＸに移植！

麻雀悟空 天竺

FX-CD

PC-FX
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:3月
予定価格:6800円(税別)
ジャンル:麻雀
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:80%(1月18日現在)

パソコン版でヒットした『麻雀悟空』の最新作を移植。人間に近い思考ルーチンが搭載され、実際の対戦に近い麻雀が楽しめる。リプレイ機能や指導モードを選択することで、実力アップも図れる。また、流麗なビジュアルや音声で、臨場感を増した作りになっている。

西遊記の登場キャラクタ18人と対戦

登場キャラクタは、タイトルから想像できるように西遊記の世界を材にとっている。プレイヤーは自分のキャラクタを、悟空、八戒、悟浄、三蔵の4人のなかから選び修行の旅へと出る。最終目的地の天竺をめざして、西遊記に登場する18人の妖怪を相手に対戦していくのだ。また、フリー対戦モードでは彼らと自由に対戦できる。



修行の旅が始まる。回る国により勝利条件や固定ルールが設定される

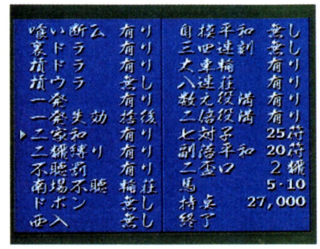


フリー対戦では相手を選べる。西遊記でおなじみのキャラクタたち

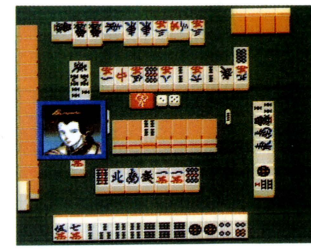
イカサマ一切なしの本格4人打ち

配牌にもツモ牌にもイカサマは一切なし。麻雀ゲームにありがちな牌交換やツミコミ技などの必殺技も存在しない。プレイヤーの真の実力が問われるのだ。

また、オプション機能も充実。地方でしか通用しないローカルルールや、一般の麻雀では認められていない特殊な役も設定可能。自分に合った麻雀が楽しめる。



マニアにはうれしいルール設定


対戦相手の打ち方のクセをつかめ



妖怪たちを相手に麻雀の腕を上げよう。規定の成績をあげることにより、級位や段位を授かる。腕を認められるのはウレシイ

上海 万里の長城

業務用でおなじみ、麻雀碑を使ったパズル

FX-CD

PC-FX
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:パズル
継続機能:コンティニュー・パスワード
その他:2人同時プレイ可能
開発状況:30%(1月18日現在)

ハードの機種を問わず麻雀牌パズルとして好評のこのゲーム。積み上げられた麻雀牌を同じ絵柄の牌を取って崩していくというだけなのだが、簡単に遊べる手軽さと奥の深さでロングセラーにもなっている。ＦＸ版はパソコン版を忠実に移植したものになるとのこと。

アレンジの加わった3種類の新ゲーム

オーソドックスなルールの「クラシック上海」のほか、特別ルールを取り入れた3種類の上海が用意されている。それぞれ2人同時プレイが可能で、牌の絵柄も星座などに変更することもできる。



この上海は２人対戦プレイ。自分の山に隠れた黄金牌を先に取ったほうが勝ち

万里の長城への道は長く険しい

アーケードモードを選択すると、万里の長城を舞台にしたマップが表示される。山海関から嘉路関までの道のりをステージに見立てた、全40ステージをクリアしていくという設定になっている。各ステージをクリアするとパスワードが表示されるので、一度ゲームを終了しても、パスワードを入力すればそこから再開できる。



万里の長城のマップ画面。広大な中国の歴史がうかがわれる。最終地点はもちろん嘉路関だよ



マップ上でプレイヤーの現在いる土地が実写取り込みで牌のバックに写しだされる

パソコンとの親和性強化で広がる可能性

周辺機器情報

FXは、次世代機の中でもパソコンとの親和性という方向性が一番強く打ち出されている。今回はパソコンと連動する、周辺機器の情報が盛りだくさん。対応機種などくわしく紹介していくぞ。

PC-FXボード

●発売日：3月17日　●価格：36800円

このボードはPC-98シリーズの拡張スロットに接続することで、FXのソフトがPC-98上で動作するようになる拡張機器である。

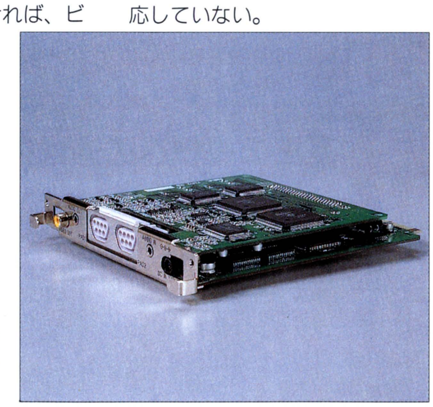
このボードを使用することができるパソコンは、PC-98シリーズのCPUにインテル486SX、33MHz以上を搭載した機種だ。さらに、ハードディスクと2倍速以上のCD-ROMドライブが必要だ。

パソコンとは異なり、映像出力はビデオ出力のみとなっている。使用しているパソコンのモニターにビデオ入力端子がなければ、ビデオ入力ができるモニターを別に用意しなければならないのだ。

このボードがバッチリ接続できる機種は、去年発売になった新シリーズの98マルチ「CanBe」(キャンビー)。これ以外のPC-98は、拡張機器で条件に合うように増設するか、FXボードが対応できない場合があるので、要注意。

また、接続したパソコンの性能自体が上がるわけではないので、パソコン側からFXボードの機能を使用することは、現段階では対応していない。





✪✪このボードを接続するとPC-98シリーズ上でFXのソフトが楽しめる。ただ、対応できる機種がかなり限定されるのは残念

PC-FXボードの動作環境

対応機種	PC-98シリーズ(CPUにインテル486SX、33MHz以上を搭載)
ハードディスク	200Kバイト以上の空き容量が必要
CD-ROM	2倍速以上のCD-ROMドライブ(外付けタイプの場合、PC-CD60／170／170N／180のどれか。PC-9821Cs2／Cb／Cx／Cfの場合は、内蔵のPC-CD60Dが対応)
SCSIボード	CPU転送モードをサポートしたNEC製SCSIボード(PC-9801-92／PC-9821 A-E10、PC-98に、同等の機能が内蔵されている場合は必要ありません)
対応OS	日本語MS-DOS　Ver.3.3以上、CD-ROM Extensions Ver.2.2以上

PC-FX SCSIアダプタ

●発売日：3月17日　●価格：12800円

このアダプタをFXの背面にある機能拡張スロットに接続することにより、FXを2倍速のパソコン用CD-ROMドライブとして使用可能になる拡張機器である。

パソコンへの接続は、一般的に使用されているSCSI(スカジー)規格で接続することになる。だが、接続にはCPU転送モードに対応しているSCSIインターフェースが必要となっている。

すべてのフォトCDに対応しており、フォトCDを再生するために必要となるソフトウェアも同梱されている。

また、NEC以外のメーカーのパソコンでも、SCSI規格は一般的だが、「PC-FX　SCSIアダプタ」を使用しての接続は対象外となっている。接続することができない可能性が大きく、しかも、動作保証もされていない。現時点では、PC-98シリーズ専用と考えておいたほうが良い。

なお、「PC-FXボード」と「PC-FX　SCSIアダプタ」は、現在どのような流通形態で販売するかは未定となっている。だが、従来のハードとは異なり、一般のゲームショップでは販売されず、PC-98シリーズの周辺機器という性格上、NEC製品を取り扱っているパソコンショップで販売されることになると思われる。



✪✪ハーフピッチ50ピンのSCSI端子で接続する。ほとんどのPC-98シリーズで使用することができる。また、接続も非常に簡単にできるぞ



PC-FX SCSIアダプタの動作環境

インターフェース	SCSI_1規格(50ピンハーフピッチ)
SCSIボード	CPU転送モードをサポートしたNEC製SCSIボード(PC-9801-92／PC-9821 A-E10、PC-98に、同等の機能が内蔵されている場合は必要ありません)
必要なソフトウェア	日本語MS-DOS　CD-ROM Extensions Ver.2.2以上(NEC版Microsoft Windows Ver.3.1には添付されています)

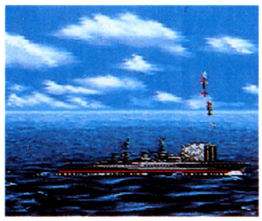
追っかけ FX新作カレンダー

FX本体と同時に3本のソフトが発売されたわけだが、次のソフトの発売は3月を予定している。今回は、発売まで待ちきれないという人のために、FXタイトルの最新開発状況をお伝えしよう。

春(3～5月)発売予定

●紺碧の艦隊 ……開発状況70%

開発は順調。3Dモデリングの兵器をさまざまな角度から見られるビジュアルモードの組み込みはすでに完了。まだゲームをプレイできる段階ではないが、戦闘シーンやアニメシーンなどの組み込みが着々と進んでいる。



○戦闘シーンはさまざまなバリエーションを用意

●上海 万里の長城 ……開発状況30%

開発はアスク講談社。PCエンジンで『上海 ドラゴンズアイ』を発売しているメーカーだ。現在はFXのハードを解析している段階。これが終われぱデータの移植にとりかかる。3月頃の発売へ間に合わせるべく、鋭意開発中だ。



○オーソドックスなテーブルゲームの定番だ

●全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ …開発状況80%

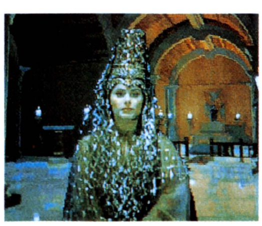
開発状況は先月の40%から30%UPし、いっきに70%に。システムの構築などはすでに終わっており、現在はひたすらデータの組み込み作業に徹している。なんと、データ量が膨大すぎるのでCD2枚組になることが決定したという。



○実写取り込みによるバトルシーンは見モノ

●リターン・トゥ・ゾーク ……開発状況80%

今回画面を初公開したわけだが、気になる移植作業のほうは、大きな問題もなく順調に進行している。基本的にパソコン版からの忠実移植だが、FX版はパソコン版以上のなめらかなアニメーションが再現可能とのことだ。



○海外モノの硬派かつ難解なアドベンチャーだ

●ルナティック・ドーン(仮称) ……開発状況30%

開発のアートディンクによると、FXのスペックをフルに生かした移植を実現するべく、ハードの研究を現在も続けているそうだ。

●麻雀悟空 天竺 ……開発状況80%

開発は他機種版の発売でも知られるシャノアール。イカサマなしの高度な思考ルーチンをFXで再現。完成目前とのこと。

夏(6～8月)発売予定

●キューティーハニー(仮称) ……開発状況20%

ユーザー期待のタイトルのひとつだが、開発はあまり進展していない。が、斬新なシステムを構築中。開発はデータウエスト。

●パチンコ(仮称) ……開発状況20%

開発のココナッツジャパンに開発状況を聞いてみたが、あまり進展はないが、あの『パチ夫くん』シリーズの新作になりそうとのことだ。

●ペブルビーチの波濤(仮称) ……開発状況20%

T&Eソフトが開発を手掛けるゴルフゲーム。FX版は実写取り込みでアニメーションすることが決まっているが、開発はまだこれから。

●マスターズ 遥かなるオーガスタ(仮称) ……開発状況20%

『ペブルビーチ～』と同じくT&Eソフトが開発。2本同時発売と言うわけではないので、開発スタートは『ペブルビーチ～』完成後となる。

●麻雀(仮称)〔ナグザット〕 ……開発状況20%

ナグザット開発によるこの麻雀は、企画段階。実際の開発にはまだ取りかかっていない。

●麻雀(仮称)〔日本物産〕 ……開発状況20%

日本物産の開発によるこちらの麻雀は、セクシーアイドルの実写取り込みを使用した脱衣モノ、というところまでは決定している。

●野球(仮称) ……開発状況?%

ハドソンの第3のFXタイトル。実写取り込みをふんだんに使ったゲームになるとのことだが、その詳細はまだ明かされていない。

●レーシング(仮称) ……開発状況20%

開発元の日本物産によると、F1やインディなど、どのカテゴリーのレーシングゲームにするか現在検討している段階とのこと。

発売日未定

●お嬢様捜査網(仮称) ……開発状況10%

ヘッドルームの完全オリジナルタイトル。企画はほぼ固まっている。

●オリジナルRPG(仮称) ……開発状況10%

ノーコメントということで、詳細は不明。

●バーチャル・インベーダー(仮称) ……開発状況10%

ゲームシステムを練っている段階。まだまだ先になりそう。

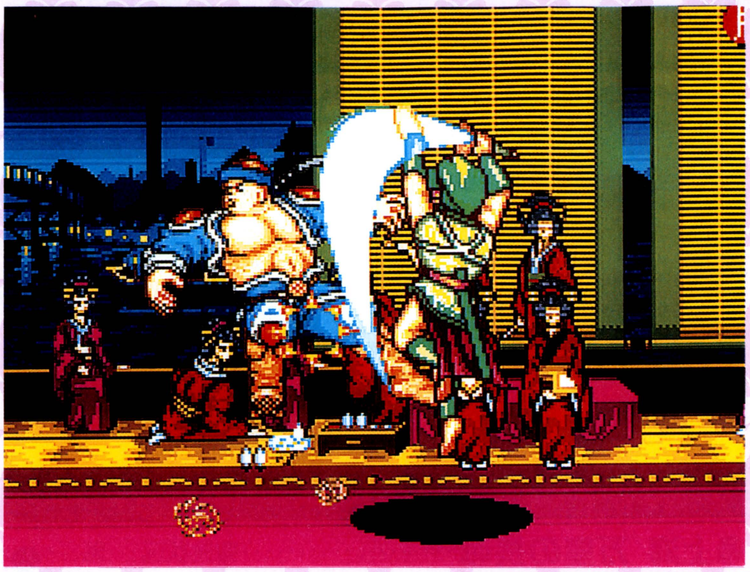
●ラスト・レベレーション(仮称) ‥開発状況10%

開発はレイ・フォース。キャラ設定など世界観が先行して進んでいる。

※野球（仮称）以外は、すべてNECホームエレクトロニクスからの発売となります

立体企画 特別付録「カブキ一刀涼談必殺技早見帳」と連動

カブキ一刀涼談 キャラ別戦法マニュアル



アーケードカード専用
CD
メーカー名：ハドソン
発売予定日：2月24日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：100%

ついに発売日が決定した『カブキ一刀涼談』。今月は、全キャラの必殺技を網羅した特別付録つきの攻略特集だ。これで楽々クリア間違いなし!!

『天外』キャラが繰り広げるド派手な対戦格闘アクション

『天外魔境』シリーズでおなじみのキャラたちが繰り広げる対戦格闘ゲーム。ストーリー的にも、『天外魔境　風雲カブキ伝』の最終ボスだったガープが復活するなど、シリーズと関連づけられている。

ゲームモードは3種類。コンピュータ相手に勝ち進んでいくストーリー、2プレイヤー対戦のVS。そして体力がなくなるまでに何人を倒せるかを競うライフアタックが用意されている。



⬆ゲームモードは3種類用意されている


⬆おなじみの顔ぶれで対戦格闘

『一刀涼談』ならではのオリジナルキャラ

先月号の段階では不明だった2キャラは、『一刀涼談』のオリジナルキャラであることが判明した。オリジナルキャラのうちラダ・エム・アンクはボスキャラ。ガープとともに、ストーリーモードの最後に立ちはだかる強敵だ。

『天外魔境II卍MARU』『天外魔境　風雲カブキ伝』からの8キャラと合わせて、登場キャラは全部で10キャラ。うちプレイヤーが使用できるキャラは8キャラだ。



⬆全10キャラ中、ボスを除く8キャラから使用するキャラを選択できる



⬆甚五郎でストーリーモードを勝ち進めばオリジナルキャラ同士が対決

甚五郎（じんごろう）



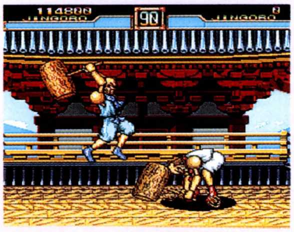
声　高木　渉

ジパングーの宮大工。ガープに頼まれてお寺や五重の塔を建てたまではいいのだが、ガープに代金を踏み倒されてしまったらしい。

プレイヤーが選択可能なキャラの1人として登場。からくり人形のような手足は、伸縮自在。小道具を使った必殺技は宮大工ならではのもの。勝ったときのセリフが、いかにも職人気質で粋だ。



⬆セリフもいかにも職人さん風だ


⬆甚五郎の必殺技はかなり痛そう

ラダ・エム・アンク



声　藤本　譲

『カブキ一刀涼談』の最終ボスとして登場する。プレイヤーが選択できないボスキャラの1人だ。もちろん、10キャラ中最高の強さを誇る。

『天外魔境　風雲カブキ伝』で倒されたはずのガープを、復活させているオープニングの男と、よく似た服装をしているのだが…。真相はストーリーモードを勝ち抜いて自分で確かめてほしい。


⬆結構お歳を召されているようです


⬆空を飛べるとはあなどれない奴

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています。

攻撃こそ最大の防御！過激なバトルの展開をチェック

格闘ゲームとしての特徴は、スピード感。全体的にキャラの移動スピードが速く、素早く的確な判断が必要とされる。

また、必殺技はコマンド入力のタイミングが甘めで、連続での入力も非常に簡単。各キャラの個性に合わせた派手な必殺技をビシバシ繰り出すことができる。

ここでは、バトルの流れと、今月初紹介となる超必殺技について解説していこう。



⬆どのキャラにもできる移動。無敵状態にはならないが、防御に役立つ

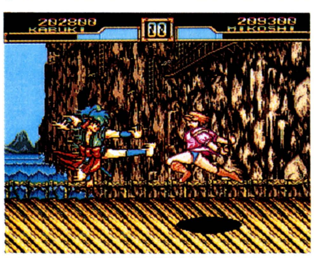


⬆三角跳びは、２人の女性キャラ、阿国とみこしにしか使えない

バトル中盤までは厳しい必殺技の応酬

１キャラにつき必殺技は平均３種類あり、攻撃の要となる。中盤までは、スピード感あふれる必殺技の応酬となる。必殺技の無敵時間は全体的に短めで、両者の必殺技がぶつかりあった場合、技を出すタイミングによって、明暗が分かれる場合が少なくない。

スピードのある展開のなかで、いかに自分の間合いと攻撃パターンにもっていくか、駆け引きが重要である。動きの遅いキャラもバックステップで間合いを調整すれば、決してひけはとらない。



⬆ダッシュする必殺技が数多く用意されているのもこのゲームの特徴だ



⬆スピード感たっぷりのゲーム展開。必殺技を連続で出すことも簡単だ



➡勝つか、負けるか、相打ちになるか？ 必殺技同士のぶつかり合いでは技を出したタイミングがポイント

終盤からは超必殺技により形勢が一変

残り体力が30％以下になったキャラは、超必殺技が使えるようになる。超必殺技は、一撃必殺の破壊力こそないものの、入力コマンドが比較的簡単で、必殺技と同じ感覚で使用できる。また、相手にヒットする確率が必殺技より高い。

形勢が不利であっても、終盤に超必殺技というハンデを得ることで、攻撃の主導権を握れるのだ。

⬆激しいコンピュータの攻撃に圧倒され、体力がどんどん減ってくる

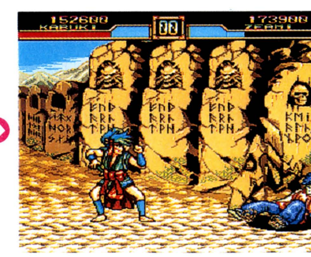


残り体力が30％以下になったらチャンス



⬆体力が30％以下になると、ゲージが赤く点滅。超必殺技が使えるというサインだ





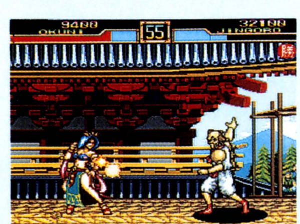
⬆超必殺技は１度に与えるダメージよりも、その使い勝手の良さが魅力である

30％の体力を検証

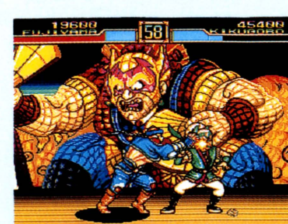
残り体力30％というのは、案外多い。必殺技を最低でも２回までは耐えられる体力だ。キャラの攻撃力や防御力の差によっては、４～５回の必殺技にも耐えられる。

これなら、相手の体力がタップリ残っていても、超必殺技を絡めた攻撃で一気に逆転を狙える。

残りの体力が30％になったからといって、守りに徹する必要はない。果敢に攻めていこう。



⬆体力ゲージが点滅しても、相手の攻撃をかなり耐えられるぞ

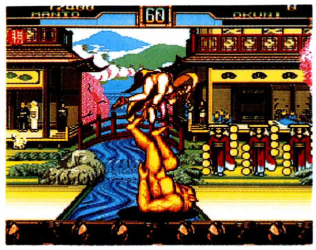


⬆守るよりも攻めたほうが超必殺技がヒットするチャンスは広がる

ストーリー&VSモードで勝ち抜くための戦術をキャラ別に解説

ここからは、各キャラを使用する際に、戦いを有利に進めるための格闘術を解説していく。各キャラの特徴を把握し、必殺技を活用する方法なので、ストーリーとVSどちらのモードでも役に立つはずだ。ここでは、全10キャラのうち、プレイヤーが使用可能な8キャラについて格闘術を紹介する。

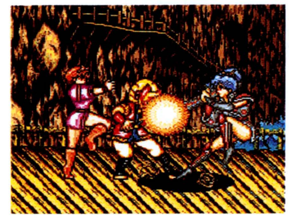
また、対戦相手の特徴を知るためにも全キャラについて目を通しておくべきだろう。特に、「超必殺技の極意」では、超必殺技の使いどころを紹介するとともに、弱点も網羅している。超必殺技の弱点を把握すれば、終盤追い込んだ相手に反撃されずに済む。土壇場で勝利を逃さないためにも必ず頭に叩き込んでほしい。



各キャラの特性を活かして戦おう



動きが速い女性キャラ



超必殺技も弱点がある

付録の参照のしかた

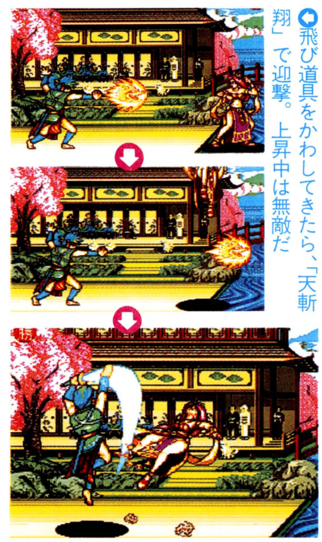
このコーナーでは、各キャラでの戦いかたを中心に紹介している。必殺技と超必殺技の、入力コマンドおよび技の内容は、特別付録「カブキ一刀涼談必殺技早見帳」に掲載されており、ここではすべて省略している。

キャラの掲載順序は、特別付録の掲載順序と対応している。特別付録で各キャラの持ち技を一つ一つ確認し、実際のバトルでの活用法を、ここで紹介している格闘術で学んでほしい。

カブキ　主人公ならではのバランスの良さが魅力

必殺技の用途が非常にハッキリしている。「幻龍波」で相手をけん制し、相手が跳び込んできたら無敵時間の長い「天斬翔」で打ち落とす。また、「飛び蹴り」は、相手の起き上がりや、一瞬のスキを狙うのに効果的だ。どの必殺技も、技を出す際のモーションが小さく、スキが非常に少ない。どんな間合いからでも自在に攻めることができるだろう。

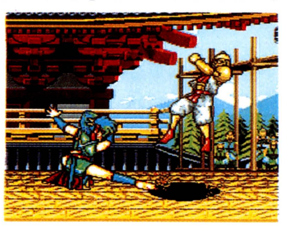
主人公格だけあって、攻撃力、防御力ともに優れている。通常攻撃から「天斬翔」につなげる連続技をヒットさせれば、かなりのダメージを与えることができる。



飛び道具をかわしてきたら、「天斬翔」で迎撃。上昇中は無敵だ



リーチの長い強パンチ



攻撃力もなかなか高い

超必殺技の極意

画面端までダッシュする「秘芸艶舞斬」は、相手がジャンプした際の着地時が狙いどき。また、バックステップに対しても有効だ。相手の起き上がりには再び「秘芸艶舞斬」だ。ダッシュ中、飛び道具と足元への攻撃は食らってしまう。ガードされると効果が薄い。

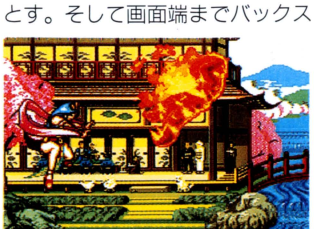


画面端までダッシュ

阿国(おくに)　遠距離からの多彩な攻撃で相手をほんろう

3種類の飛び道具は、遠い間合いを保つのに非常に有利。防御力が低いので、ダメージを受けやすい接近戦は絶対に避けなければならない。相手がジャンプしたら、すかさず「降神　鳴神」で打ち落とす。そして画面端までバックステップで移動し間合いを広げる。

画面端に追い込まれ接近戦に持ち込まれた場合、下段蹴りを当てて垂直ジャンプ。三角跳びを使って画面反対側に逃れる。遠い間合いを常にキープすることができれば向かうところ敵無しだ。



遠距離からの攻撃パターンが豊富



画面端に追い込まれたら三角跳びで脱出しよう



「白虎」は弾道が低い



「鳴神」で相手を打ち落としたらすぐにバックステップで間合いを開く

超必殺技の極意

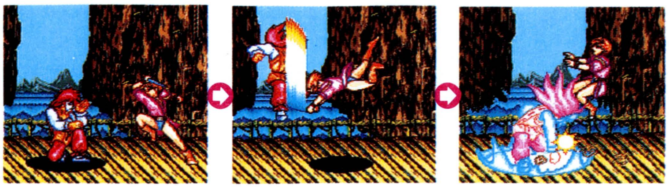
白虎を連続して放つ「降神　蒼狼」は、遠い間合いから相手を釘付けにできる。ただし、阿国が攻撃を受けると技が途切れてしまう。飛び道具との相打ちは避けること。ガードされても体力を削れる。

相手の飛び道具とすれ違い、相打ちになっては超必殺技の意味がない



世阿弥(ぜあみ)　無敵時間を利用したカウンター攻撃が強力

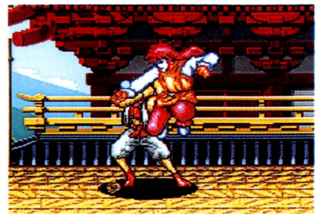
攻守のバランスが良い。必殺技がすべて溜め技なので、方向キーを後ろ下に入れ、ガードしながら溜める戦法がベスト。遠距離からは「烈火弾」、対空および接近戦には無敵状態が長い「幻氷柱」が強力。必殺技へのカウンターも狙える。また、溜めの時間が比較的短いので、ジャンプ攻撃からのコンビネーションにも使用可能だ。「自雷蹴」はスキの少ない技だが、攻撃範囲が狭い。また、足元に弱点があるので、相手の起き上がりに使うと無難。攻撃時も、防御中も常に方向キーを後ろ下に入れて溜めておくのがセオリーだ。



無敵時間の長い「幻氷柱」は、相手の必殺技さえも打ち破ることが可能だ



「烈火弾」で相手をけん制する



溜めの時間を覚えれば、ジャンプ攻撃から「幻氷柱」への連続技も可能

超必殺技の極意

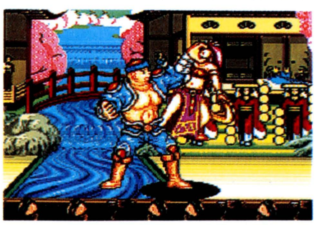
素早くダッシュして連続攻撃をたたき込む「修羅冥界波」。ダッシュ中は攻撃を食らいやすいので、近めの間合いからいきなりたたき込むのが効果的。バックステップやジャンプで回避される。ガードされると効果がほとんどない。

相手の起き上がりを狙って使うと、カウンター攻撃を受けにくくなる

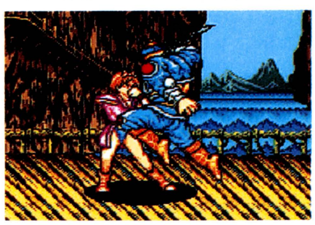


ブッシュ富士山(ふじやま)　接近戦に持ち込めば圧倒的破壊力を発揮

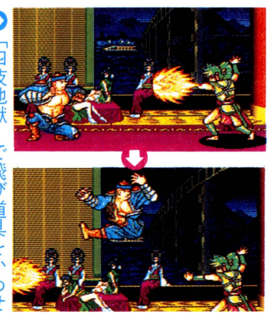
破壊力はあるが、ジャンプ力や素早さに欠けるため、遠い間合いで飛び道具を放たれるとつらい。飛び道具を「四肢地獄」でかわして接近。「風神投げ」が相手に届く距離に入ったら、ガード可能な「突砕」とガード不可能な投げ技「風神投げ」を交互に放ち、相手の攻撃チャンスを奪う。投げ技やつかみ技も必殺技なみの破壊力を持っている。接近戦に持ち込んだらガードを無視して攻めまくろう。



接近戦での破壊力タップリの投げ技やつかみ技を、使わない手はない



ダッシュする距離が長めの「突砕」は、間合いを詰めるのにも効果的



「四肢地獄」で飛び道具をかわせば、硬直状態の相手を料理できる



「風神投げ」が届く間合いをしっかり覚えよう

超必殺技の極意

「いだてん投げ」は投げ技だがガードできる技。ダッシュ中の無敵状態を利用して、相手が飛び道具などで攻撃してくる瞬間を狙うと決まりやすい。ただしダッシュする距離がやや短いので、バックステップされてしまうとヒットしない。破壊力はバツグン。

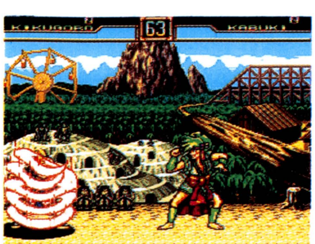


ダッシュ中は無敵。ヒットさせやすい超必殺技

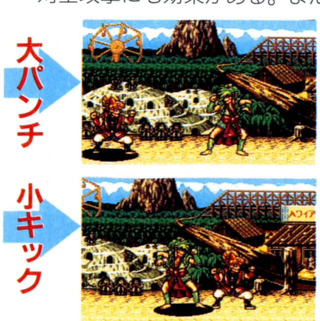
菊五郎(きくごろう)　相手の意表を突く姑息な攻めで勝負

通常攻撃のリーチが情けないほど短い。必殺技は1つがただの移動技。苦戦を強いられるだろう。

飛び道具「燕襲斬」は、扇のスピードが遅く、ジャンプ攻撃で硬直状態を狙われやすい。「ピンクタイフーン」は技の出だしに無敵時間がある。これを利用して相手の飛び道具のカウンターを狙おう。対空攻撃にも効果がある。また、弱キックボタンを使った「タイフーンテレポート」は相手の背後に移動できる。連発して投げのチャンスを狙うのもセコイが有効だ。



「タイフーンテレポート」は使うボタンによって出現場所が変化する



小キックボタンで相手の背を狙え



このリーチの短さは致命的といえる



「ピンクタイフーン」は至近距離からが効果的

超必殺技の極意

「テレポート竜巻落とし」は菊五郎の技中最も役に立つ技。ガードしている相手にもヒットする。しかも、どんな間合いからでも狙えるのもうれしい。ただし、テレポートからの出現時に弱攻撃を連打されるとカウンターを食らう。飛び道具を放つ瞬間を狙おう。



飛び道具を放つ瞬間を狙い打ちだ

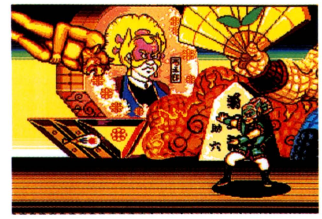
マントーX　必殺技より重宝するリーチの長い通常攻撃

手足の長い通常攻撃はかなり使える。ほとんどの飛び道具をしゃがんでかわせるうえ、下段パンチでカウンターを狙うことも可能だ。相手の通常攻撃が届かない位置から、長い手足で攻撃する。相手が接近してきたら「モンキークラッシュ」。飛び道具などの必殺技を放ってきたら、「モンキースクラッチ」でカウンターを狙う。

つかみ技「モンキースパイラル」は、投げの間合いで使う必殺技。吸い込みの大きい弱を中心に使いたい。ただし、通常攻撃を狙ったほうが数段効果的だ。「VS」モードでの侮辱技と割り切ろう。



↑「モンキークラッシュ」は対空技



↑「モンキースクラッチ」で飛び道具を飛び越すタイミングを覚えよう

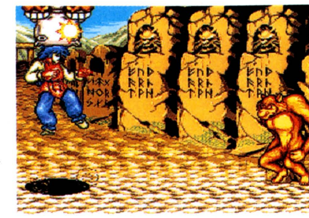
↑↑サルならではの長い手足。通常攻撃で飛び道具のカウンターも狙える





超必殺技の極意

「馬鹿の術」は、ガード可能なうえ、バックステップはおろか横移動でも回避されてしまう。外すとスキが非常に大きいので、相手がジャンプする瞬間を狙って、確実にヒットさせること。相手の起き上がりに重ねるのも効果的だ。



↑ジャンプ中なら必ずヒットする

みこし　スピードを活したゲリラ戦術で相手を圧倒

攻撃力と防御力は低いが、スピードとジャンプ力が優れている。必殺技はすべてスキが少なく、どんな間合いでも戦えるキャラだ。

遠距離から「くない投げ」、すかさず「月影蹴り」と連続させれば、相手はほとんど動けない。また、もっとも効果的なのが「宙空斬」から「月影蹴り」への連続技。かなりのダメージを与えられる。素早い動きで相手の攻撃ペースを乱し、連続技を叩き込もう。

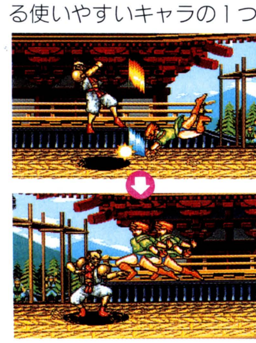
間合いを一定させずに、スピードを活かして攻撃の主導権をつかめば、みこしの勝ちパターン。必殺技以外にも、2種類の投げが接近戦で威力を発揮する。格闘ゲームが苦手なひとにもオススメできる使いやすいキャラの1つだ。



↑「くない投げ」は非常にスキが少ない。近めの間合いからも使いたい

↓三角跳びは着地の瞬間を狙われやすいだけに乱用はさけたいもの





↑「宙空斬」から「月影蹴り」への連続攻撃は与えるダメージも大きい

超必殺技の極意

一見投げ技に見えるが、基本的には「月影蹴り」と同じ動きなので、ガード可能だ。ただし、ガードされると、相手の近くで止まるので投げ技などを食らう危険がある。近い間合いからの連続攻撃のフィニッシュとして使うと効果的。相手の起き上がり狙いも有効だ。

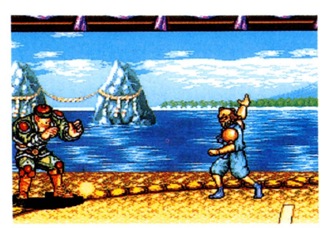


↑投げ技のように見えるが、ガード可能である

甚五郎(じんごろう)　他のキャラと一線を画したキワモノ的攻撃

動きが遅いうえ、必殺技はどれもクセがあり使いにくい。「かんしゃく玉」は放物線を描いて飛ぶので、相手の飛び道具を打ち消さないことが多い。また、「昇天兜割り」は無敵時間が非常に短く、弱以外はカウンターを食らいやすい。「きりもみ釘変化」もカウンター攻撃を受けやすい。

至近距離から相手のスキを狙って攻撃をヒットさせなければならず、難易度の高いキャラだ。



↑「かんしゃく玉」は射程が短い



↑見た目は派手な「昇天兜割り」だが、スキだらけ。使うなら弱が無難



↑動きが遅いので、無闇に攻撃を仕掛けるとカウンターを食らいやすい



↑至近距離から深めに強「きりもみ釘変化」をヒットさせると強力だ

超必殺技の極意

「神風爆砕」は、投げの間合いで使う技なので、通常攻撃と絡めて、キャンセルをかけないとなかなかヒットしない。ただし、つかみ技なので、相手がガードしていても決めることができる。相手が硬直している瞬間には、逃さず決めるようにしたい。

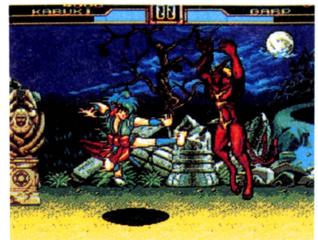


↑連続技に絡めないとなかなか決まらないだろう

ストーリーモードの最後に立ちはだかるボスへの対策

ストーリーモードの最後に立ちはだかるボスキャラが、ガープとラダ・エム・アンクだ。どちらもプレイヤーが選択できないキャラである。両者とも破壊力タップリの攻撃を繰り出してくるうえ、攻撃パターンが分かりづらい。プレイヤーはかなりの苦戦を強いられるだろう。特に最終ボスであるラダ・エム・アンクは、誰もが舌を巻くほどの強さを誇る。先に紹介したキャラたちとは全く異なる戦いかたが必要だ。

ここではボスキャラの倒し方を紹介。強力な必殺技への対策、ダメージを与えるチャンスなどを知れば、格闘ゲーム初心者でもきっとエンディングが見られるはずだ。



ボスキャラたちを倒せばクリアだ



ラダ・エム・アンクが最終ボス

VS ガープ

ガープは、遠い間合いから「デーモンプレス」と「ウイングラッシュ」を交互に繰り出してくる。また、投げの間合いにまで接近するか、こちらがジャンプ攻撃を仕掛けると「ホーンバスター」を出す。

「デーモンプレス」はほとんどのキャラはしゃがんでいれば当たらない。しかし、ガープのスキも少なく、攻撃チャンスはない。また、「ホーンバスター」をガードした直後は、素早くダッシュするタイプの必殺技を、ガードと同時に出せば、カウンター攻撃が当たる。

接近戦では、「ホーンバスター」をガードして相手の落下時を狙い必殺技か投げ技を決める。必殺技で攻めるようにすれば、超必殺技「デーモンオーバーD」を食らうことはほとんどない。



「ホーンバスター」の着地の瞬間が最大のチャンス。大ダメージを狙え



「ウイングラッシュ」はガードするか、後ろにジャンプしてさける



「デーモンプレス」はスキが少なく、反撃してもほとんどガードされる



通常攻撃はリーチがかなり長い



超必殺技は接近戦で食らいやすい

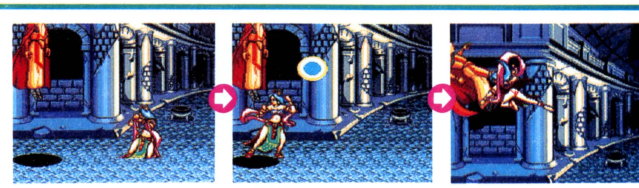
VS ラダ・エム・アンク

まともに戦ってはいけない。それは、よけるのが難しい技「サッキュバスター」「グランドスマッシャー」を持っているから。相手にこの2つの技を出させないことがポイントだ。

両技ともアンクが地上に立っているときにしか出せない技だ。「サッキュバスター」は間合いに、「グランドスマッシャー」は飛び道具に反応して出ることが多い。

解決方法は、「サッキュバスター」を食らわないギリギリの間合いで待つこと。そして、アンクの位置が画面上に移動したときに、攻撃を仕掛けることだ。相手が移動しなければ、弱攻撃を連打して動きを誘う。ダメージを与えたらすぐにバックステップで間合いを広げよう。

なお、菊五郎は「タイフーンテレポート」からの投げを使えば楽勝だ。



「エレメンタルスパーク」をかわして、下から空中のアンクを狙い撃つ



「グランドスマッシャー」はジャンプでかわせる。タイミングはシビア



超必殺技は防御不可能なうえ、ダメージも大きい。斜めジャンプで回避



「サッキュバスター」を食らってしまう間合いよりも離れていること



アンクが地上にいるときが最も危険。間合いを保ち、ガードに徹する

話題作追っかけ特報

あの話題作を多角度から解剖する

3大パソコンタイトル＋α 移植度徹底検証

今回の話題作追っかけ特報は、パソコンからのタイトルの移植度を、あらゆる角度からチェック。どれだけオリジナルに近づけられているかを徹底検証!!

検証その1

同時期にタイトル発表され話題を呼んだ『プリンセスメーカー１』と『プリンセスメーカー２』。非常に高い完成度で発売された『～Ｉ』に続いて、『～２』は、どこまで高いクオリティに仕上げられるのであろうか。



プリンセスメーカー2

CD

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：3月
予定価格：9800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：**60**%（1月20日現在）

さらなるハイクオリティへの挑戦

『1』のクオリティを越えるか

パソコン版プロデューサーの赤井孝美さんに『コンシューマーには移植できないでしょう』と言わしめた『プリンセスメーカー２』。

これを移植するNECホームエレクトロニクスに移植への問題点や改良点などを取材。そして入手した画面から移植度を検証した。

システム　PCエンジンへの移植の問題点は?

この開発を行っているのは『プリンセスメーカー１』を制作したマイクロキャビン。開発期間のブランクがないため、『～２』も高い完成度となることが予想されるが、この開発上に立ちはだかる問題点をどうクリアしていくのか。



下の画面と比較してみてほしい



比較すれば判る通り、ＰＣエンジン版では画面に対して娘が大きめ。背景は、パソコン版と比較するとかなり横に縮んでいることがわかる

膨大なデータ量

この『～２』を移植するにあたって問題は、その膨大なデータ量であろう。特に『～１』の数十倍はあろうかというイベントの数々。

このあたりを開発のかたに聞いたところ、移植に際してカットされるイベントはないとのこと。ファンには嬉しいかぎりだ。

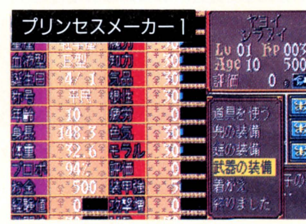


パソコン版のイベント量はかなり多い。これは街で試合を申し込まれて、受けて立った所だ

データの表示

もうひとつ気になるのは、さらに細分化された『～２』のパラメータを一度に表示するのは、PCエンジンでは無理ではという問題。

これは何画面かに分けて表示するとのこと。一括して見られないが、けずられるよりはいいだろう。



『～Ｉ』は１画面で表示できた

速報　娘の声は久川綾さんに決定

『～１』の娘の声は横山智佐さんが演じていたが、先頃ついに『～２』の娘の役を久川綾さんが担当することに決定した。

PCエンジンでは『魔物ハンター妖子』の真野妖子役や『美少女戦士セーラームーン』の水野亜美役で知られており、さまざまなキャラクタを演じ分け、その演技力は折り紙付きの声優さんだ。久川さんだけでも期待ができるぞ。



今月の声優ホットラインに登場している久川綾さんが娘役だ

※このソフトはメモリベース128、6ボタンパッド、ＰＣエンジンマウスに対応しています

グラフィック　見劣りのしない高い完成度

パソコンソフトのPCエンジンへの移植で、やはり一番気になるところはグラフィックのクオリティをどれほど再現できるかだろう。パソコン版の制作は、そのグラフィックのクオリティに定評があるガイナックスなのだ。

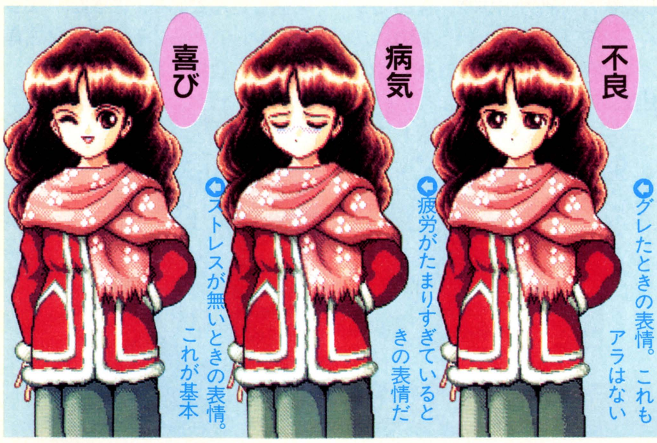
ここでは今回入手した新画面から、『〜2』のグラフィッククオリティを検証していくぞ。

娘

やっとお目見えした、さまざまな表情のグラフィック。左ページの画面比較からも判るように、娘のグラフィックは画面に対して大きいのだ。大きく描かれているため、描き込みも細かく入れられており、クオリティは非常に高い。



↑ガイナックスの実力の高さを推し量れる



↑ストレスが無いときの表情。これが基本

↑疲労がたまりすぎているときの表情だ

↑グレたときの表情。これもアラはない

モンスター

武者修行のときに出会うモンスターのグラフィック。実際は後ろに背景が入るのだが、今回のグラフィックには入っていない。

下は、東部森林地帯に出現するゾルゲマンティス。パソコン版とならべて、よくよく見てもその差は見えない。全キャラがこのレベルならば、まさに文句なしだ。



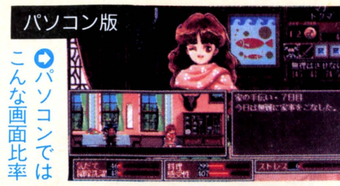
↑東部森林地帯に生息しているモンスター



↑PCエンジン版のゾルゲマンティス。隣と見比べても大差はない

アニメーション

初公開のアルバイト中のアニメーション。これも画面の大きさからの比率では、パソコン版より大きく描かれている。そのためパソコン版と大差なく描かれている。



↑パソコンではこんな画面比率



↑PCエンジン版では、画面中に大きく拡がり、見やすくなった



↑もちょもちょと動くアニメーション自体には変更はないようだ

オリジナル要素　オリジナルイベントの追加は？

『〜1』では、バカンスに新たなグラフィックが描き起こされたりしたが、『〜2』では、なにかオリジナル要素は追加されるのだろうか。パソコン版では容量不足のため削られたイベントなどがあり、それの復活などはありえるのかとたずねたところ、そのようなイベントの追加はないとのことだ。



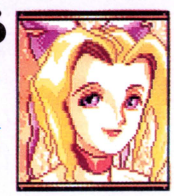
↑抜けそうで抜けなかったナゾの剣。PCエンジンでは抜けて欲しかった



↑『〜1』であったバカンスなどの描き下ろし画面の追加はあるのか？

すべてのキャラがしゃべる

大きなオリジナル要素に、すべてのキャラがしゃべる、というのがある。これはPCエンジンだから当たり前と考えがちだが、この『〜2』の登場人物200人以上というスゴく多いキャラが、すべてしゃべるというのだから驚きだ。主なキャストには実力派が名を連ねており、たとえば執事のキューブ役には田中真弓さんなど。セリフ部分にも注目しておきたい。



↑芸術系のライバル、パトリシア。彼女も当然語ってくれるハズ



↑武者修行に出てくるモンスターのアイスボール。これも当然鳴くゾ

独断検証REPORT

システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
『〜1』からの蓄積したノウハウにより、システム面はかなりスムーズな移植になっているハズ。	娘とモンスターを見る限りは、そのグラフィックは、パソコン版に比べて見劣りはしない。	大きな変更などはないものの、全キャラクタが喋るというのは、見逃せない要素だろう。	現状でケチの付けられる所はない。このまま順調に開発が進めば、この『プリンセスメーカー2』の完成度はものスゴく高いモノとなるはず。
移植度80％	移植度90％	移植度＋20％	総合移植度90％＋α

検証その2

女子校を舞台にした格闘アクションゲーム。パソコンでは、FM-TOWNSに2作、X68000へ1作が登場している。PCエンジン版は、これらの作品からの移植になるが、実際にどのような作品に仕上がるのだろうか。

あすか120%（仮称）



スーパーCD-ROM²
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アクション
継続機能：未定
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：50%（1月18日現在）

多機種で展開する『あすか120%』

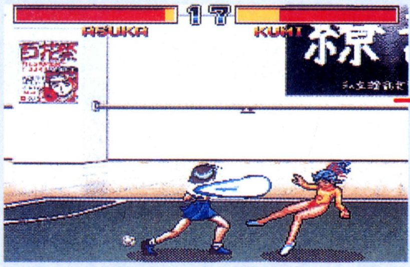
PCエンジン版はどの作品の移植に!?

先月号の紹介で、PCエンジン版は、オリジナルビジュアルや超必殺技などが追加されるという情報をお伝えした。

ここでは、これらの要素を、システム、グラフィック、オリジナルにわけ、PCエンジン版の『あすか』の移植度をチェックする。

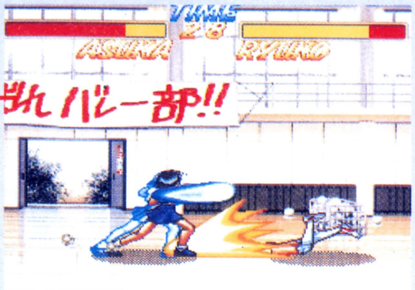
3つのあすかの違いを検証

ここでは、2機種、3作品まで登場しているパソコン版の『あすか120%』の違いを検証。作品ごとの特徴を紹介していくぞ。



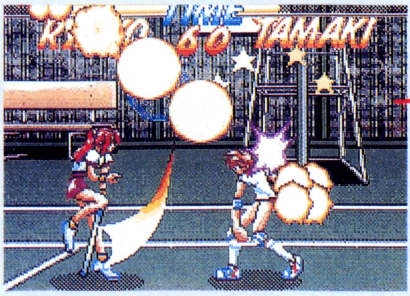
あすか120%
BURNING Fest.
FM-TOWNS版

一番最初に出た作品。エッチのない美少女格闘ゲームとして登場したが、ゲームバランスに多少の難があり、いまひとつだった



あすか120%
BURNING Fest.
X68000版

FM-TOWNS版のシステムをそのままに、ゲームバランスやキャラの動きを調整。一躍人気を博した。演出も強化され、必殺技にシャドーがついた



あすか120%
エクセレント
FM-TOWNS版

FM-TOWNS版で不評だった部分を改良した『あすか』最新作。ストーリーモードやキャラの動きが強化された。また、全キャラに超必殺技が加わった

システム 『エクセレント』の要素を盛り込んだ

このゲームは、相殺という特徴的なシステムがある。これは、技と技がぶつかり合った場合、互いの攻撃力が無力化され、互いにダメージを受けないというもの。パソコン版は、すべての機種でこの相殺システムが盛り込まれていた。

もちろんPCエンジン版もこのシステムを採用している。

またPCエンジン版は、『エクセレント』にあった要素、超必殺技を盛り込んでいる。さらに、『エクセレント』からの新キャラ、古館伊知子も登場するぞ。



X68000

3作のなかで一番、ゲームバランスがよかった

超必殺技!!



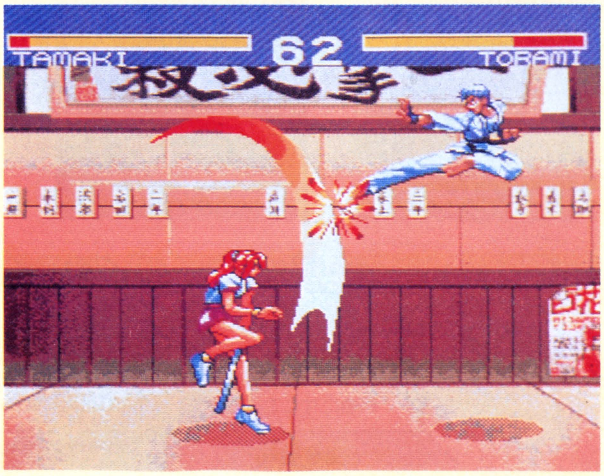
エクセレント

鈴木めぐみの超必殺技は乱舞系だ

古館伊知子



報道部の彼女は大会の結果を報告する。PCエンジン版は声が聞けるぞ



ついに公開されたPCエンジン版の相殺画面。環の必殺技と虎美の蹴りが相殺しあっている場面だ!!

グラフィック　もとのイメージをこわさないように

ここで紹介する画面は、パソコン版にはなかった勝利後のグラフィック。実際は、何パターンかのアニメーションをしたのち、最後に決めポーズを取ってくれる。

PCエンジン版のアニメーションは、原画のイメージを壊さないよう、描かれているのだ。

FM-TOWNS



北条虎美



⬆➡原画のイメージを壊さないように気をつけたとか

鈴木めぐみ



山崎竜子



大久保久美



新堂　環



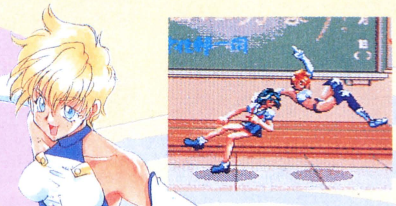
⬅勝利後の決めポーズ。キャラの個性がよく出ているぞ

オリジナル要素　4人のオリジナルキャラを追加

先月号の本誌で、PCエンジン版にオリジナルキャラが追加される!?　という情報を紹介した。

今月はその詳細が判明。PCエンジン版は、4人のオリジナルキャラが追加されるのだ。

どのキャラも個性たっぷりのカワイイキャラばかりだね。





キャシィ・ワイルド
プロレス同好会代表。フロリダからの交換留学生

小和田奈々
日舞研究会代表。小和田宗家名取の長女として生まれ、幼いころから大和撫子として英才教育を受けている

豊田可莉奈
生物部代表。飛鳥とは幼なじみであり、ライバル。ケロぴょんというカエルを飼っている

御手洗清子
ソフトボール部代表。本名にコンプレックスを持っている。自称「乱女のキョンキョン」

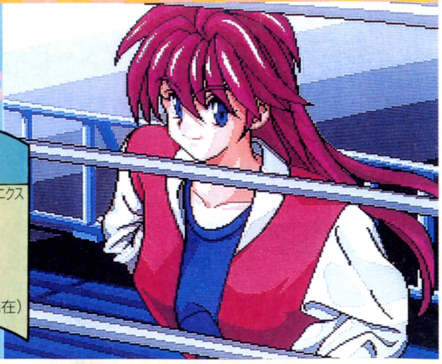
独断検証REPORT

システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
作品によって違いはあるが、『エクセレント』からの移植と考えると、ほとんど同じと言える。	グラフィックのクオリティは少し下がったもののアニメーションの演出でそれをカバーしている。	新キャラが加わり、ボリュームが増した。あとはキャラバランスがしっかりすればいうことナシ。	パソコンの雰囲気をそのままに、新しい要素を加えたPCエンジン版。完璧な移植ではないにしろ、家庭用によくアレンジされている。
移植度90%	移植度80%	移植度+40%	総合移植度120%!?

検証 その3

パソコン版で4作を発表し、根強いファン層を持つカードバトル式プロレスゲーム。女子プロレスをテーマに個性的なレスラーたちとその独自のドラマ性に富んだ世界観をどこまで再現しているのかを検証する。

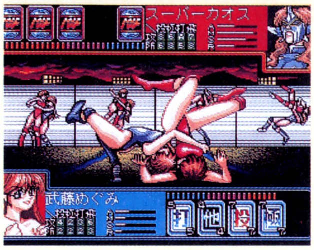
レッスルエンジェルス・ダブルインパクト
団体経営編&新人デビュー編



CD
スーパーCD-ROM²
アーケードカード両対応
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:3月24日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(1月20日現在)

2つのタイトルをひとつに統合
基本システムと変更点を解説

今回のPCエンジン版はパソコン版の『2』と『3』の2つを1つにしたものとなっている。AVGモードである新人デビュー編が『2』でSLGモードである団体経営編が『3』にあたる。そのほか、カードバトルを楽しむエキシビションマッチがある。以下システム、グラフィック、オリジナルの3要素について検証していこう。



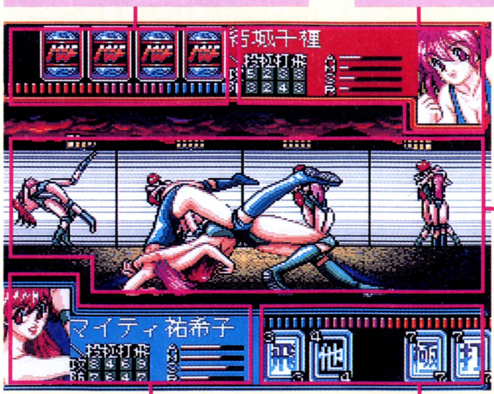
プロレスをカードバトルでプレイするのでアクションが苦手でも安心

システム　カードバトルとモードごとのシステムの違いをチェック

ゲームの根幹を成すカードバトルシステム。基本画面は『3』がもとにされている。使用するカードも『3』のもので、7種類の中から5枚が配られて使用。基本的な構成を含め、カードバトルの内容に関しての変更はなく、パソコン版と同じ感覚でプレイできる。

相手カード表示
カードが裏返しに表示される。カードの下にあるのが相手のHP

相手データ表示
相手キャラのデータ数値と顔のグラフィックが表示される画面



メイン画面
プロレス技が表示される画面。後方の4枚のアニメシーンは、実際に流れていくようにアニメしていくので臨場感あふれる試合がおこなえる

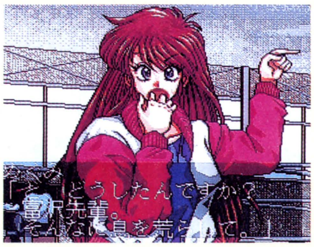
自キャラデータ表示
自分のキャラの顔とデータが表示。ここを見て技を決めていく

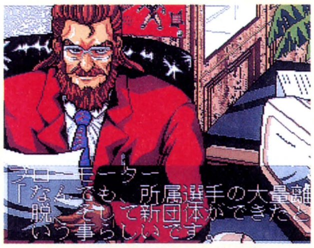
自キャラカード表示
自分のカードとHPが表示。カードの下にあるラインがHP

新人デビュー編

新人レスラーのデビューからチャンピオンベルトを奪取するまでに、様々な出会いや別れを経験しながらストーリーが展開する。武藤めぐみと結城千種のふたりからプレイヤーキャラを選択するのも「3」と同じ。ただ、画面サイズがパソコン版のウインドウ画面からフルサイズの全画面に変更され、個性あるキャラたちのドラマが大きな画面サイズで展開していく。


PCエンジン版ではがっしりした感じになった武藤めぐみと結城千種


全画面になったビジュアルシーン。各キャラの表情も良くわかるぞ


海外武者修行や、団体の移籍など波瀾に満ちたドラマが展開する

団体経営編

プロレス団体の社長となり、団体を経営していくSLG。各コマンドが使用時に画面が切り替わる以外は、パソコン版をそのまま再現している。選手を育成し、強い選手を育てることで、団体の評価を上げていく点も同じだ。イベントなども、パソコン版と同じものが用意されている。

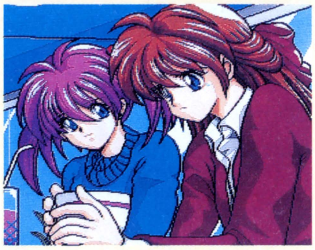




コマンド選択で選手を育て同時に団体を経営する
他団体の選手をスカウト。スカウトや新人募集で選手を増やしていくのだ

グラフィック　ビジュアルはすべて描きおろし

ゲーム中に使用されるグラフィックは、すべて原画段階から描き直されている。キャラデザインもパソコン版から変更され、開発元のグレイトを含め5人のキャラデザイナーによって描かれている。それによって、よりキャラごとの個性を出している。が、パソコン版に慣れ親しんだユーザーは多少違和感を感じるかも。

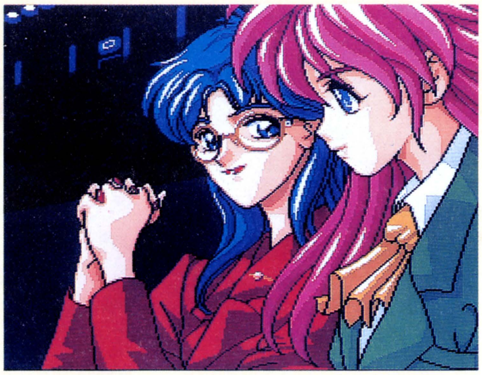


パソコン版のイメージを残してオリジナルの雰囲気を持つビジュアル



パソコン版

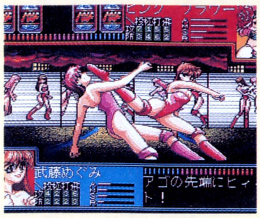
小さい画面の中にビジュアルが出るパソコン版



パソコン版よりも１枚のイラスト的効果が上がっているPCエンジン版

オリジナル要素　PCエンジン版だけの機能をチェック

PCエンジン版のオリジナル要素として現在分かっているものに団体経営編でのルールの変更がある。これは、実在のプロレス団体で使用される格闘技ルールや2フォールマッチなどをカードバトルで使用するモードだ。



ルール変更でマッチメイクにも幅ができる



ルール選択の項目に注目。ここが新しくPCエンジン版に追加されたオリジナルのルール設定モードだ

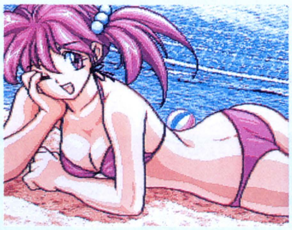
水着はぎデスマッチは残念ながら削除

パソコン版で好評の水着はぎデスマッチは残念ながらPCエンジン版には入らない。しかし、団体育成モードのイベントである、写真集撮影でのグラフィックの中には、ちょっとドキドキのグラフィックが入っているのだ。大胆な下着姿を惜しげもなく披露してくれる女のコもいるぞ。

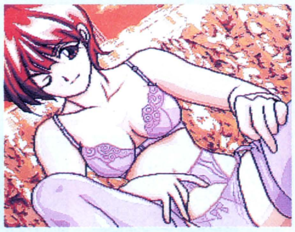
パソコン版



千種のあられもない姿。パソコン版では、各シリーズ最終戦で組まれていた水着はぎデスマッチ



ＰＣエンジン版の千種の写真集。水着はぎがないのが残念!?



同じく長谷川美由紀の写真集。目のやり場に困ってしまう

豪華な声優陣

PCエンジン版の最大の特徴はすべてのキャラがしゃべるという点だろう。出演する声優も、林原めぐみさん、玉川沙己子さん、久川綾さん、丹下桜さんなど人気声優がそろっている。ビジュアルシーンなどで、キャラがしゃべることでキャラへの思い入れが増し、ストーリーや育成にさらにのめり込めるようになっている。



林原めぐみさんを中心にした声優さんの集合。収録は２日間にわけられ、実際の声優の数はもっと多い

PCエンジン版キャスティング

武藤めぐみ	林原めぐみ	ヴィーナス麗子	中山真奈美
結城千種	玉川紗己子	永原ちずる	高木真砂子
マイティ佑希子	久川 綾	富沢レイ	鶴ひろみ
ビューティ市ヶ谷	新山志保	キューティ金井	富沢美智恵
菊地理宇	丹下 桜	皆川晴美	杉本友美

独断検証REPORT

システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
『3』を基本に、カードバトルなどプレイするうえでパソコン版との違いはほとんどナシと言える。	パソコン版との最大の相違点である。しかし、こればかりは個人の好みもでるので判断は難しい。	ルール設定や人気声優を使いキャラがしゃべる点などオリジナル要素をうまく盛り込んでいる。	システム面などを見る限り移植度はかなり高いと言える。しかし、キャラがオリジナルと言えるほど変わり、完全移植との判断は難しい。
移植度80%	移植度60%	移植度＋20%	総合移植度70%

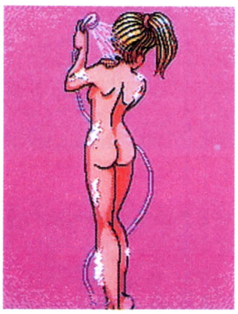
まだまだある期待の移植作をチェック

今回紹介した3タイトル以外の開発中の4タイトルを紹介しよう。うれしいことに4本ともパソコン版よりもボリュームアップして移植されるぞ。パソコン版をすでにプレイしたという人も、PCエンジン版オリジナルの要素が加わるので楽しむことができるのでは？

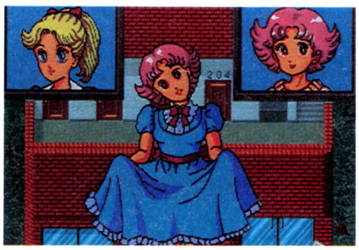
ヴァージン･ドリーム

移植部分は少なめ

マンガ家弓月光がキャラデザインを担当した育成シミュレーション。今回の移植にあたって、かなりの数のビジュアルを描きなおしている。また、パソコン版とはシナリオも一部変更されている。パソコン版では習い事やアルバイトなどをさせて育成していった。今回PCエンジン版ではオリジナルの習い事やイベントが追加されている。ちなみに、パソコン版では入浴などで乳首が出ているシーンがあったが、残念ながらPCエンジン版では隠されてしまった。



これはPCエンジン版のビジュアル。ピンクな雰囲気にドキドキ♡



こうやって利用できそうな友達と仲良くなって成り上がっていくのだ

移植度独断検証	%が低いのは、オリジナル要素の割合が多いという理由から		
システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
移植度70%	移植度50%	移植度+70%	移植度40%

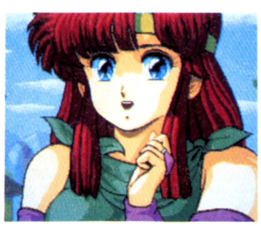
ドラゴンナイト&グラフィティ

パソコン版を大幅に強化

美少女RPGとしておなじみの『ドラゴンナイト』。PCエンジン版では、オリジナルモードとカップリングされての移植。きわどいシーンも、部分的な修正が可能なものばかりなので削除されるビジュアルは1点のみ。システム部分は、オートマッピングやNPCの登場など、今風にアレンジ。それにより新しくシナリオを変更。



戦闘シーンもスムーズに展開するようになった



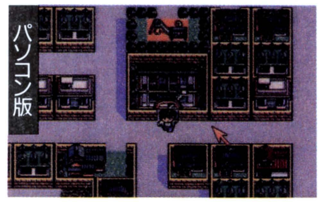
ヒロイン、ルナもさらにカワイクなった

移植度独断検証	PCエンジン版のほうが、グラフィックのクオリティは高い		
システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
移植度70%	移植度100%以上	移植度+30%	移植度90%

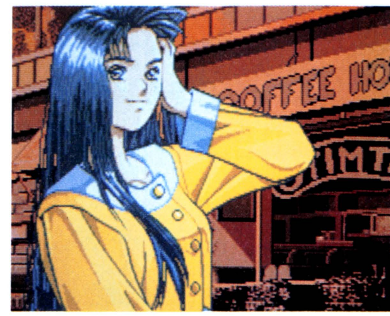
同　級　生

MAP画面がボリュームUP

PCエンジン版のタイトル発表以来、続報を希望する声が絶えない期待作。パソコン版は18禁指定ソフトのため、性的描写が非常に多く、残念ながら完全移植というわけにはいかないだろう。そのかわりに、オリジナルのイベントやビジュアルが盛り込まれるのだ。ゲームの展開によってはオリジナルのキャラも登場する予定。主人公が移動するマップ画面にも新しい店や家などが追加されるぞ。



マップの内容は現在開発中ということ。早くPCエンジン版が見たい



人との会話のシーンでは、パソコン版そのままにアニメーションするのだ

移植度独断検証	現段階は未確定部分が多いがグラフィックの美麗さは文句なし		
システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
移植度?%	移植度99%	移植度+?%	移植度?%

魔導物語I 炎の卒園児

いたる所に追加点が

『ぷよぷよCD』のアルル・ナジャが冒険を繰り広げる、その名も「マジカルボイスRPG」。PCエンジン版も他機種に負けず劣らずしゃべりまくる。基本的なストーリーに変更はないが、魔導の塔の中が地下は4階、上は10階と大幅にアップ。さらに本誌誌上で募集した敵キャラやアイテムの追加と細かな部分もアレンジが加わったぞ。また、敵キャラに友好度が加わって、友好的な敵キャラを倒すと、アルルの「良い子パラメータ」がすさんでしまう。



オリジナル魔法「サンダー」。アルルが大声で叫ぶ



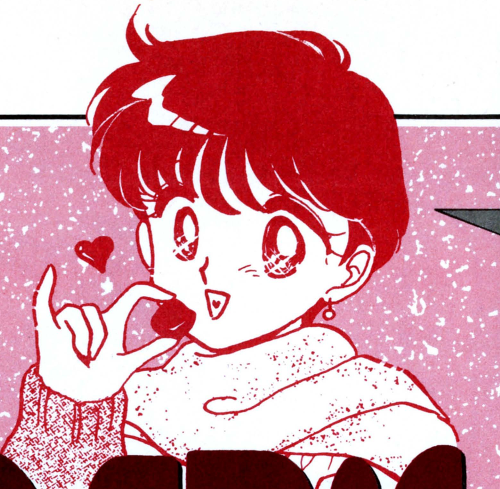
敵キャラのセリフもイメージに合わせて追加された



PCエンジン版では三石琴乃さんが声を当てる

移植度独断検証	シンプルだったパソコン版と比べ要所要所アレンジされている		
システム面	グラフィック面	オリジナル要素	総合評価
移植度90%	移植度80%	移植度+30%	移植度80%

読者の読者による
読者のための
大放言
パラダイス



まどかです♡　甘〜いチョコに想いを込めて…バレンタインデーですね。まずアタックしないことには…と思っても、結局は本命チョコを渡せずに…（それはまどかです!?）。あー、恋もクレーンゲームみたいにキャッチできればいいのに…ネ♡　ともあれ、みんなのご健闘をお祈りします。さあ、今月も元気にいくぞ〜っと!!

READER'S LAND

Free. Talk

18禁にしてくれ…!?

『同級生』の移植を祝いたいところだが、どうせならPC-FXに移植して、より美しいビジュアルにしてほしかったなぁ。そうすればプレイステーションやサターンより人気の劣るPC-FXに人気が出ると思うのに。それにR指定では、まだまだ満足できない。やはり18禁でなくては。じゃなきゃ『ときめきメモリアル』や『初恋物語』と大して変わんないよー。いくら育成モノがPCエンジンで人気あるからってさー。まどかさん､PC-FXは18禁にするように言ってよ（女性に言うこっちゃないか…）。ボクも18歳になったことだし。（静岡県／矢萩草四郎クン）



付け足しとはいえ､「ボクも18歳になったことだし」という自己中心的な理由がナイス(笑)。ユーザーを限定するのは冒険だよね。吉と出ればラッキーだけど、逆もあるワケだし。まどかはHゲームにあんまり抵抗はないけど(環境が…)、女のコじゃなくても、イヤって人もいるでしょう？

応援ハガキ殺到中!!

ちょっと小耳にはさんだので一言。ゲームをする男女比は9：1なんだそうです。そういえば知人にゲームをする人っていない。ソフトを買いに行くときも男の人ばっかりだし、「○○○ありますか？」って聞くとき、妙に恥ずかしい｡「女性ゲーマーは私だけなの？」と不安になるとき、リーダーズランドを読んで〝○○県／△△サン〟とついているのを見るとホッとします。編集部での比率はどれくらいなんでしょうね。
（福島県／アルスラーン大好きサン）



先月に続き(最近、多いの)、女性ゲーマーの悩み。でもね、女性ゲーマー応援ハガキが何通も届いているのよ。男性は大歓迎だし、同性ならなおのこと♡周りを気にせず、自信を持って「趣味」しましょ。ちなみにウチの会社全体（10編集部＋総務、企画、広告、営業、その他）の男女比は7：3くらい。そんなに少なくないでしょ？

どっちが罪…!?

12月号の表紙を見て、あることを思い出しました。以前、自転車通学の途中、事故にあったんです。幸いにも車に乗っていた人と僕自身にはまったくケガはなく、車も無事で、自転車が少し傷ついた程度で済みました。しかし、この後が大変。車に乗っていた人が家に謝りに来るたびにケーキだのクッキーだのたくさんくれて、自転車の修理もしてくれたんです（しかも、事故以前から故障していた部分まで)。その人は20代くらいの女性だったんですが、その人の親切さを感じたと同時に､「当たり屋のようなコトをしてしまった」という罪深さを感じました（笑）。
（愛知県／ぽすと・いっとクン）



まどかは一昨年の大晦日の「駐車場暴走事件」以来、運転は遠慮していたのに、昨年末に突然乗りたくなって…結果、駐禁キップを切られた（トホホ…）。まあ、事故ではなかったものの、乗るたびのアクシデントに家族は呆れ顔。母親には「人をひき殺すくらいなら、アンタが死んでよね」と言われる始末(ひどいよォ…)。お互いに車&事故には気をつけましょう…。

信頼してたから…

私はさすらいの社会人ゲーマーです。TVゲームとのつきあいはかれこれ14年前(ファミコンが出る以前)ぴゅう太のころからになります。14年もゲームをやっていると、1日で飽きてしまったゲームから、NEO・GEOの『サムライスピリッツ』のように1年以上もハマッてしまったゲームまで、数多く体験しています。しかし私も齢19、友人も大半がゲーム離れをし、そうゆう私もゲームとは無関係な職場について1年になろうとしています。私は職場の人間にはゲーマーであることを明かしていません。最近「このままゲーマーを続けていいのだろうか」と思うようになってきました。ゲームを裏切るようなマネはしたくない。でも、いつか必ず忘れなくてはいけない日がくる…。そう思いながら、日々心の葛藤をしています。あぁ白髪がまた1本増えてしまった。
（北海道／岡大造クン）



ゲームが子供だけの遊びだったのはもう昔の話。いまは、ゲーマーであることはけっして恥ずかしいことじゃないし、意図的にゲームをやめる必要はないと思うヨ。それにしても、19歳でこんな悩みを持ってる人がいるなんて、ちょっとビックリ。

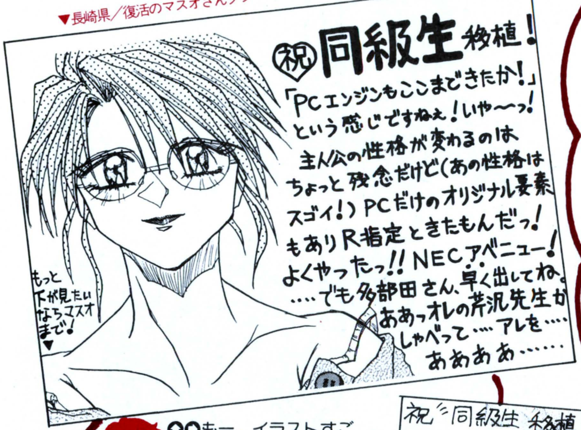


とってもボケキャラな人

●①ＰＣエンジンファンに掲載されたので、友人に「やったぜ」と言ってそのページを見せたら、内容よりも「ＰＣエジソン」というペンネームのほうがウケてしまった僕。②そういうワケで、ペンネームを「ＰＣエジソンII」に変えようと思った僕。③しかし、輪をかけたぐらい頭悪そうなので、本名にした僕。（群馬県／花田圭介クン）　●まどかさんへのメッセージのつもりで書いたものが「とってもボケキャラな人」に載って、自分がボケキャラだったことに初めて気づいた私。（埼玉県／魔法陣都市クン）

☆ Game イラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!! ☆

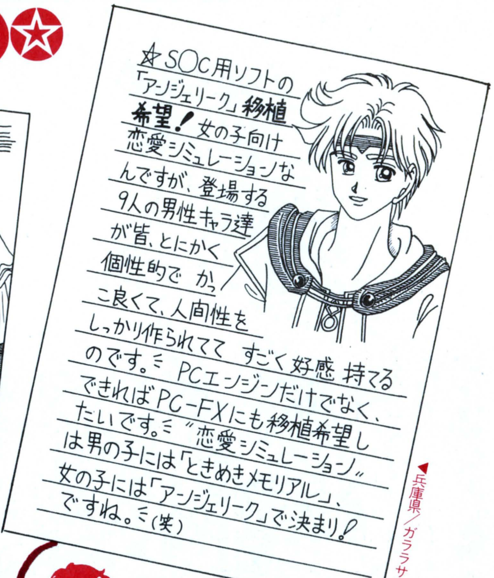
▼長崎県／復活のマスオさんクン



○「カプコンがその気になるまでハガキ出し続けてやる、ヒヒヒ…」なんて、何枚描くつもり!? とにかく、その努力を讃えて掲載します。実は『スパⅡX』も『同級生』に続き、投稿が非常に多かったの

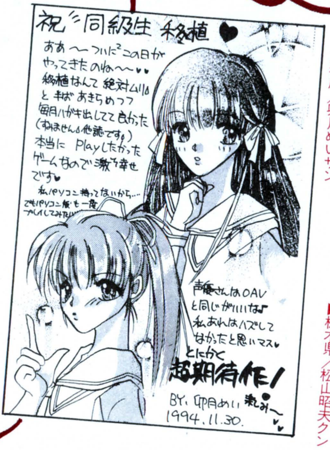


▲岐阜県／ズバットクン



▲兵庫県／ガララサン

○○もー、イラストすごお～く多かったんだよね(倍率はン十倍!!)。「時代は今、ギャルゲーだ。その証拠にプレイステーションもサターンもギャルゲーの波が押し寄せている。PCエンジンは正しい!!」と力説するのは、編集部員Aクン。「ギャルゲー専門機になってほしくないと思いつつ、3DOに『卒業～』が移植されると聞いてちょっとムカついた。この微妙な心理、わかりますよね?」なんていうハガキもあったっけ(笑)。そう言いつつイラストが『同級生』なのも笑ったけど(笑)



◀京都府／卯月めいサン



▶栃木県／松山昭夫クン

○光栄から発売された、女のコ向け(珍しい!)恋愛シミュレーション。カッコイイ男のコにモテモテだなんて、ウチの男性編集部員の中にも喜ぶ人がたくさんいるソ、きっと(笑)。CDドラマも出ていて、人気声優がたくさん出演しているんだって～♡

○詩織の部屋の窓にカーソルを合わせて1ボタンを押すと、この隠しモードになるんだよね♡ これは本当に眠くなる(笑)。でも、この羊を抱いて眠るのもヌクヌクしていて気持ち良さそ♡ 関係ないけど、ウチのネコはまどかの枕に頭を並べ、一緒に眠ります♡

Free Talk テーマ編

今月のテーマ
天にも昇る、至福の瞬間

○これがいちばん多かったの—(うるうる↑感涙)。もう「入稿&校正なんて大キライ」なんて、二度と言わないぞおお〜



▲愛媛県／アレックスクン

日常の生活の中で、たまに感じる至福の瞬間! ああ、この幸せをみんなと共感したい。

ウトウト…

風呂に入っていて…あまりの気持ち良さに眠りかけたときだ。

(福岡県／青春は手品師クン)

1人暮らしでユニットバス経験後、広い実家のお風呂はやっぱり良いと思った。湯船に思い切り体を伸ばしてウトウト…なんて至福!! でも、溺(おぼ)れそうになるから要注意(まどかだけ…?)。

ぎゅううう〜っ♡

実家に帰ってネコを抱いたとき! 1人暮らしで何がいちばん辛いかって言ったら、ネコが飼えないこと。うー、まどかさんがうらやましい…。

(埼玉県／まほーじん都市クン)

わかるぅ。まどかも1人暮らしを始めるとき「落ちついたら迎えに来るから、一緒に暮らそうね」と…まるで駆け落ちを思いとどまった恋人同士のような涙の離別(笑)。結局は寂しさに負け、わずか3ヵ月で家にカムバック。

惰眠のむさぼり

眠さを必死にこらえながらも眠りに落ちていくその瞬間。やっぱ、これが最高。たとえお気に入りのゲームをプレイ中でも、睡魔には勝てない。眠るのがいちばん! (ジジくさい)。(東京都／てすた☆めんとクン)

まどかは、ネコがまとわりついてうるさいとき(とくにゲーム中)、「添い寝作戦」で寝かしてしまう。効果大だけど、往往にしていっしょに寝ちゃうというバグが発生(笑)。とはいえ、睡魔に身をゆだねる…幸せなんだあ。

無欲の勝利!?

予想外にも、雑誌などで当選した懸賞が届いた瞬間。

(神奈川県／千葉勝仁クン)

期待しないと、逆に当たりやすいとか!? まどかは昨年、あるキャンペーンに女性編集部員の名前で合計5枚のハガキを送って忘れていたら、時計が3つも送られてきた。もー、ビックリ。

好きです…

5回目のプレイで詩織に告白されたとき!! (同ネタ多数かな…?)

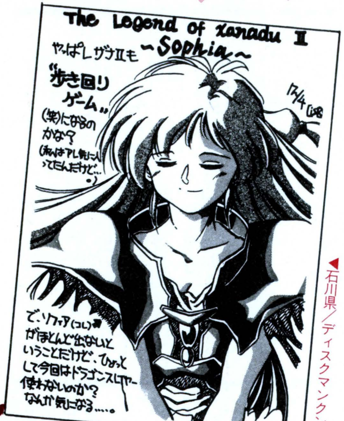
(埼玉県／ああっゆり子さまっクン)

『ときめきメモリアル』関係は本当に多く、みんなが「同ネタ多数」と書いてた。

5月号のテーマ：懺悔(ザンゲ)の小部屋(2月27日必着)

誌上公開懺悔…今だから言える、あーんなコトや、こーんなコト。キミの人生の中で働いた最大の悪事(ただし、本物の犯罪はダメ!)を教えてほしい。

☆Freeイラスト 芸術作品からキワモノまで、何でもOK!!☆



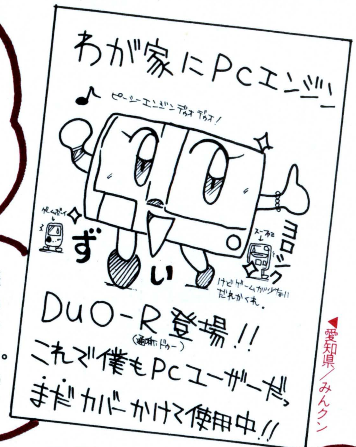
▲石川県／ディスクマンクン

◎「広大なスケールのおつかいゲーム」と命名（笑）。ちなみにシリーズ元祖『ザナドゥ』（パソコン版）がリニューアル発売されるとか



▲熊本県／おやじサン

◎おめでとう、同志（笑）。初心者のフォローって難しい（まどか自身、ハードに関してはフォローしてくれる人が必要だしい…）。PCエンジンに限らず、ハードメーカーがパンフレットとか作って、店頭に置けばいいのに



▲愛知県／みんクン

◎それって、新車の座席シートにかかっているビニールをつけたまま道路を走っているみたい（笑）。気持ちはわかるけど。何はともあれ、これからもヨロシクね♡



▲福岡県／野釣りの自然派！クン

◎「サターンになってもネタがない」と編集部員が泣いてた。「PCエンジンは熱いネタがいっぱいでイイなー」だって。ホホホ



▲埼玉県／望葉月サン





▲東京都／南の虹の潘 恵子クン

◎似てません（笑）。足、こんなに大きくないもん（22cm、バカの大足、マヌケの小足…）。でも、少しヤせて、足を伸ばせば…？

◎まどかは「冬は必ず春となる」という言葉が大好きです。あとちょっとの辛抱だから、がんばって♡ そして春には「まもちゃん」の出現で、心もホットになることを期待しよーっ（お互いに…♡）

◎渡せなかった本命チョコ＆余った義理チョコは細かくして凍らせると、水割りのおつまみにGOODよ!! え、そんなコトは聞いてないって？ どーも失礼シマシタ…



▲神奈川県／加藤貴成クン

こちらまどか探偵事務局です♥



あなたの悩みにお答えする、敏腕探偵（おーい!?）、まどかです。難問珍問まってま～す。

Q 最近、ハドソンのソフトを買うと、説明書の裏にマークのようなものがあります。これは何ですか？（千葉県／ヤーム太郎クン）

A ハドソンに聞きました。「これはハドソンから出している"ユーモアネットワーク"という会報誌があり、それに入会しているとキャラクタを貼る台紙がついてきます。その台紙にキャラクタマーク6枚を貼って送ると、豪華オリジナルグッズがもらえます。みなさん、入会してくださいね」とのことでした。

Q 私はハドソンのHuカードを集めているのですが、No.26がどうしてもみつかりません。昔のPCエンジンファンを見てもNo.26が何なのかわかりません。No.26を探してください。（山口県／阿部正幸クン）

A これもハドソンに聞きました。「No.26はどこを探してもありません。実は欠番です。最初『アドベンチャーアイランド』の予定だったのですが、発売が延びて変更になりました」とのこと。いろいろ探ししたらしいけど…ご苦労様でした…。

Q ゲームをプレイ中、電圧を急激に使う電気製品（洗濯機やドライヤー、エアコンなど）を使用すると、ハードが壊れやすくなると聞きました。本当ですか？（岐阜県／PC大好きクン）

A NECホームエレクトロニクスに聞きましたが「そういうことは絶対にありません」とのこと。安心してゲームを楽しんでね。

Q 『ときめきメモリアル』を発売日の3日後には買っていたのに、いまだに館林見晴から告白されてません。館林を目標にしてプレイしたけどダメでした。誰かヘルプ・ミー//（栃木県／あみのクン）

A コナミに聞いたけど「秘密」だと言って教えてくれなかったので、編集部で『ときめき～』マスターと呼ばれるI君、そして攻略記事班のメンバーに聞きました。意見を総合すると「誰にもバクダンを落とされず、しかも誰にもニコニコマーク（最上級）をつけないコト」がコツだって。さあ、再度トライ//

とってもボケきゃらなん

●①目覚めたら、頭がゴミ箱の中にあった私。②天気予報で午後から雨が降ると知り、学校に傘とビーチパラソルを間違えて持ってきた最高のソコツ者J。③CDの裏面を鏡の代わりに使っているH。④ジャンケンで27連敗を記録したI。⑤五月人形の鎧と甲をつけてハデなチャンバラをしたKと私。⑥その結果、Kは全治30分の手のしびれ、私は鼻から流血した…。⑦ブロック割りに挑戦した空手家A。しかし、何度やっても割れない。よく見ると、それは「強化ブロック」だった…。（北海道／A・Yクン）



法廷倶楽部

Reader'sCourt

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡　誰がいつ結び付けたのか、脱衣と麻雀。もう、すっかりセットになっている感もある。それを、もう古典的なスタイルとして定着していると見るべきか、マンネリ化と見るべきなのか…？　今回も精鋭の陪審員が登場します。それでは、開廷！

今月の被告人　ソフトメーカー各社　**告発人**　高知県／まさたんクン

罪状　麻雀ソフトはマンネリだ

俺は脱衣麻雀おたくで、PCエンジンの麻雀ソフトはほとんど持っている。しかし、最近の脱衣麻雀にはウンザリ。麻雀部分に工夫がないし、「ひょっとしたら思考ルーチンも前作の流用じゃないの？」とか「単にビジュアルを差し替えてるだけでは？」と思うものも…。麻雀ソフトはマンネリ化している〃

陪審員1

愛知県／キラリ！おそ松クン

誰が脱衣と麻雀をくっつけたかは知らないが、ハッキリ言ってコレ系のソフトはなってないものが多い。かと言って本格派と銘打たれたものをやると、独自の堅苦しさがつきまとうというジレンマで、苦しむ。そんな中、各機種で出ている「〜自己中心派」シリーズ①は高く評価したい。堅苦しさなど微塵も感じさせず、実に楽しくプレイできる。結局、どんなジャンルでもそうだが、「作り手次第」ということ。「女のコ描いときゃ、誰かが買うだろう」といった手抜き以外の何物でもない堕落の産物を作り続け、その結果、マンネリ化してしまったという事実は、まったくもって許し難い。よって、有罪。

陪審員2

秋田県／佐藤英徳クン

正直なところ、脱衣麻雀におもしろさを期待する人がいるとは思ってもみなかったが(失礼)、実際、制作側にもそういう「甘え」があるのでは？　少なくとも、手抜きとしか形容できないレベルの思考ルーチンが多い現状（本当に「思考」しているかさえ疑わしい）は、そんな邪推を招くには十分。ただ、それを有罪とまで言うのも奇妙に思う。そもそも脱衣麻雀に麻雀のおもしろさを求めるかどうか自体、好みの問題。「脱げばいい」と考えるユーザーの支持もあるし、罪には問えない。再審。

陪審員3

兵庫県／戸田まりもクン

確かに脱衣麻雀は麻雀部分をしっかり作ってない。しかし、対局中に牌が取り替えられたり、必ず一発ツモできる等のアイテムが使え、2人打ち麻雀に本格的な麻雀を求めるほうが間違い。脱衣麻雀はグラフィックがメインで、麻雀部分はミニゲーム程度に考えたほうがいい。無罪。

陪審員4

千葉県／安藤充謙クン

当然、無罪。そもそも、脱衣麻雀における麻雀部分の位置づけというのは「ビジュアルを見るために乗り越えなければならない試練」。だからこそ、思考ルーチンがいかに凶悪であっても、みんな根気良くプレイしているのだ。脱衣麻雀フリークなら、たとえ麻雀部分が類似したものばかりでも、脱ぐ女のコさえ違っていればそれで良いと考えるだろう。麻雀部分に「赤五」等の特別ルールを盛り込むといった工夫をするのと、思わずHしたくなるような女のコを登場させるのと、どちらが良いかと聞かれれば、迷わず後者を選ぶように…。失礼だが、告発人の申し立てはお門違いというもの。脱衣麻雀の真価はあくまでも「脱衣」であり、麻雀を純粋に楽しむことではないので、論議しても仕方ない。麻雀部分がマンネリというなら、本格派麻雀ゲームをプレイすれば良いのではないかと思うのだが、どうだろうか。

陪審員5

埼玉県／小野貴行クン

告発どおり有罪と言いたいところだが、下手なアイデアや過剰なシステムを加えられると麻雀本来の味が消され、かえって逆効果になる場合もある。とはいえ、やはりマンネリ化しているのは事実。よって、斬新なシステムの開発を期待しつつ、一麻雀ゲームファンとして再審とする。

陪審員6

埼玉県／聖なる手榴弾クン

「麻雀で遊ぶ」が前提である以上、根本的な改革は不可能だし、メーカーも「差をつけるのはプラスαの部分」と考えて作り続けているのだろう。他ジャンルのようにRPGからアクションRPGやシミュレーションRPGといった発展、またはケンカアクション⇒格闘ゲーム、パズル⇒落ちものゲームといった、突然的な新ジャンルの誕生の可能性もない。②だから爆発的ヒットより安定した売り上げが優先され、ターゲットは実際に麻雀を打つ年齢層(おもに男性)が挙げられる。さらに固定客へ引き込むべく女のコをバンバン登場させるのが最良とどこもが疑わず、現在に落ちついた。それが落ちつきすぎてマンネリを生んだワケ。しかし、本当にアダルト色を強くする必要があったとは思えない。なぜなら麻雀も基本的に娯楽である以上、方向性や工夫次第で対象年齢層拡大や、女性ユーザー獲得も可能なはず。さらに「麻雀で遊ぶ」がハッキリしてる以上、購入におけるブラックボックス的イメージはなく、ユーザーの不安も少ない。なのに未だ美少女を武器にしているようでは、マンネリどころか排他的とすら感じる。今のPCエンジン市場における閑静さに一役かっていると判断し、有罪とする。

陪審員7

熊本県／右手の青鉛筆クン

もう一歩突っ込んで言わせてもらう。「脱衣」がすでにマンネリなのでは？　よく雑誌の批評で「せめて脱衣でもあれば、まだマシなのに」的なことを書かれてるのを見かけるけど、本当にそうか？　それって単に、脱衣以外に麻雀ゲームを盛り上げる方法を考えていないだけでしょう？　「麻雀ゲーム＝脱衣麻雀」的な考えは、もう古典でしかない③。もっとほかに、2人麻雀でも盛り上げられる方法を考えてほしい。有罪。

陪審員8

東京都／げんどーきクン

無罪。というか、マンネリこそが脱衣麻雀のアイデンティティだと思う。脱衣麻雀に「極」みたいなルーチン入れてみそ。スゴイぞ〜。「ロン！　白のみ」「ツモ！　平和」「テンパイ」「テンパイ」「テンパイ」「テンパイ」…。そんなシブい勝負をしたいなら、脱衣モノを買うな。あくまでも、ひたすら大味な勝負でデッカイ手であーだこーだ言い訳つける女をひんむく（笑）。これが脱衣麻雀。

●証拠及び参考物件●

①正式名称は『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。同名漫画が原作。パソコン用ソフトとして発売され、後に各家庭用ゲーム機に移植された。PCエンジン版は'89年11月に発売され、原作にも出てくる36人のキャラクタたちの、常識では考えられない麻雀の打ち方が、そのままゲームに再現されている。脱衣麻雀の脱衣のような付加価値ではなく、「漫画のキャラクタとの疑似対戦」が、麻雀自体にプレイヤーを引きつける要因となっている。

②2月24日にNECホームエレクトロニクスより発売予定の『雀神伝説』（NEO・GEOからの移植）は、RPG仕立てのシステムで、戦闘の代わりに麻雀をしてキャラクタのレベルを上げ、ストーリーを進めていく。

③脱衣もの以外では、アドベンチャーが主流。そのなかでも、『雀偵物語』シリーズは、しぶい探偵小説風のものや、バリバリの特撮ヒーロー系など、4作品がシリーズで出ている。

④ナグザットから'93年12月に発売された、『スーパーリアル麻雀PIVカスタム』に出ている3姉妹の末っ子で、中学3年生。九連と

思考ルーチン？　バカ言ってはいけない。役があと少しでできるものを渡しといて、役作りしてるだけ。思考などカケラもないわい！　でなきゃ九連なんか出るか、愛菜のバカヤロー!!…はおいといて。告発人はなぜ脱衣麻雀を買っとるのだ？　脱ぐ女が見たいのか？　純粋に麻雀したいのか？　前者なら告発する理由がワカランし、後者なら買うゲームを間違えてる。有罪にする理由がない。

陪審員 9

千葉県／ユナ・ファンクラブクン

麻雀ゲームは続々と移植されているが、やっぱりマンネリの部分はあると思う。確かに麻雀自体がマンネリになりやすいゲームなんだろうけど、今のゲームは工夫がなさすぎると思う。PCエンジンは倫理規定があるので[5]、パソコンやアーケードほどお色気の部分が強くなく、勝っても「脱がせる」という楽しみが薄い。だからこそ、もっと工夫が必要だ。メーカーも大変だろうけど、「うちの麻雀ゲームはただの脱衣麻雀とは違うぞ！」というところを見せてほしい。そんなわけで、今回は有罪。

陪審員 10

佐賀県／まごころクン

麻雀ゲーム、ことに脱衣麻雀というのは、読めない。スジを止めようがワンチャンスだろうが、あがれるときがしばしばある。こちらのほうもあがり方にこだわる必要はなく、「“てんぱったら、即リー”のみであがれ[6]」が合言葉。つまり、脱衣麻雀は麻雀として破格であり、つまらなくとも、それが本来の姿だということ。その不合理さがまた、気合を起こさせるという一面もあり、本物麻雀から離れているものほど良いとさえ思う。ただ、お助けアイテムはもうちょっと本質に迫ったものを考えて作ってほしい（ユーザーは買わないとそのへんはわからないワケだから）。たとえば“いきなり勝つ”とか。とは言え、“勝てない”とか“負けない”というのはバツ。個人的には弱い女のコは好きだけどさ。再審。

陪審員 11

北海道／近藤正竜クン

はっきり言って、脱衣麻雀に麻雀部分のパワーアップを期待するほうが間違っている。脱衣麻雀プレイヤーが期待するのは、あくまでもビジュアル。思考ルーチンを強化したところで、意味はないだろう。「麻雀」がやりたいなら、４人打ちの、しかも「本格思考ルーチン採用」をウリにした麻雀ゲーム[7]をプレイすれば良い。脱衣麻雀の「手軽さ」と、思考ルーチン強化の「本格派」。麻雀ゲームが氾濫（はんらん）している今の時代には、両方必要ではないだろうか？　無罪。

陪審員 12

大分県／脳ミソまで筋肉クン

麻雀ゲームって、あれ以上進化させることができるの？　麻雀をポリゴンでやれとでも？　告発人は将棋のコマで麻雀するのか？（でも、けっこー、おもしろいかも）。世にある麻雀、将棋、チェスなどはルールがあるからオモシロイのだ。ゲームシステムそのものをいじくるのは、それらのゲームの存在を否定することだ。それをメーカーの努力不足にするのはオカド違い。いいアイデアがあれば、すでにやってるよ。無罪。

被告人の証言

●ナグザット

ハッキリ言うとですね、“麻雀以外の美少女モノを造るパワーがない”んですよ、まだ。育てモノとかってあれで造んの大変なんす。ウチにはまだそこまでの技術力がないんですよ。だから、とりあえず（というわけでもないが…）技術力をつけるためにも麻雀ゲームを造ってます。ですから社内でも「そろそろ麻雀は…」という意見も出ているし、他ジャンルの企画があがったりもしています。今までのウチの麻雀はどれも同じシステムのものはありません。良い物を造るために常に工夫・改良をしています。ですから今までの麻雀は技術力をつけるための研究期間と思っていただければ…ダメ？

（ナグザット　きむりん）

●日本物産

元来、麻雀ゲームは「麻雀」であるがため、奇抜なルールや演出の挿入が「麻雀」そのものを阻害する傾向があり、弊社では基礎となる部分には必要以上に手を触れないことを基本としてきました。もちろん、面白さを追求する努力は怠りません。女の子の登場、ＡＤＶやＲＰＧの挿入、販売年齢制限ソフトへの危険なかけ、無数の思考アルゴリズム変更等…。我々（他社を含めて）は常に新たな試みを持った商品リリースを心がけています。これらをマンネリとするなら、「麻雀」の基本構造自体に問題があると思います。しかし、作為された麻雀ゲームはすでに麻雀ではないと私は考えます。マンネリは罪なのでしょうか。（広報　みうみう）

陪審員 13

神奈川県／さむらいクン

無罪。麻雀なんて工夫の余地はないじゃん。思考ルーチン？　たとえば『スーパーリアル～PⅣ』は追い詰められるとだんだん極悪ツミ込みしてリーチ一発連打や役満を出してくる。『麻雀クリニック』[8]はサイコロの目と配牌からあがり手を割り出させるという、ランダム性をとっぱらったモノ。どっちがいい？　オレは両方ヤダけど…。告発人が本当に腹を立ててるのは「脱がない脱衣麻雀をつい買ってしまう自分」だよ。すべてのPCエンジンユーザーに告ぐ。瞬間最大露出度（いい言葉だ…）の高さは脱衣麻雀よりも『コズミック・ファンタジー』シリーズや『ゼロヨンチャンプ』のほうが上だ！



有罪36	無罪39	再審15

今回は有罪・無罪がハッキリと分かれました。これは言い換えれば、「脱衣麻雀」自体の好きか嫌い、ということかもしれません。つまり「このマンネリこそがスタイル」と肯定している人…おそらく、脱衣麻雀ファン、またはジャンケン＋脱衣＝野球拳と同様に、麻雀＋脱衣＝脱衣麻雀と、１ジャンルとして確立しているという見方。対して有罪の人は、「ゲーム」として脱衣以外の趣向を求めているようです（そう考えると、自称「脱衣麻雀おたく」の告発人は変わったタイプかも…!?）。まぁどか個人の意見としては、脱衣麻雀はこのスタイルでＯＫだと思うけど、それ以外にも何か斬新な趣向が登場することにも期待したいと思いました。

陪審員＆告発人大募集!!

法廷倶楽部では、陪審員を募集しています。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔にまとめて送ってね。また、評決だけの参加もできます。投稿用ハガキの表の記入欄に書き込めば、裏は他コーナーあての投稿でもＯＫ！　官製ハガキで投稿する場合も、同じように記入欄を自分で工夫して作成してください。待ってます♡

また、告発人も大募集。法廷倶楽部で取り上げてほしいテーマがあれば、被告人と罪状を明記して告発を。こちらのほうは、陪審員と違って締め切りはなく随時募集しています。よろしくね。（まどか）

5月号		
	被告人	コナミ
	罪　状	『ときめきメモリアル』他機種への移植
	告発人	東京都／ばんクンほか

『ときメモ』がプレイステーションとセガサターンに移植されると聞いて大ショック！　内容はリメイク版らしいけど、新作はぜひPCエンジンかＦＸで出してほしかったのに…（涙）。もしかすると『ときメモ』は、もう２度とPCエンジン界（ＦＸ含む）には帰ってこないのだろうか…。PCエンジンユーザーの声をコナミさんに伝えるためにも、ぜひ移植の有罪・無罪を討論してほしい！（2月28日必着）

は、正式には九蓮宝燈（ちゅうれんぽうとう）と言い、中国では一生に１度、見られるかどうかとまで言われるとても難しい役である。
⑤家庭用ゲーム機には、ハードメーカーごとに倫理審査の基準がそれぞれあり、性描写や激しい暴力シーンなどにはチェックが入る。また、パソコンソフトにはコンピュータソフトウエア倫理機構、アーケードゲームにはＪＡＭＭＡという審査機構がある。それらに加入しているメーカーは必ずチェックを受ける。
⑥点数が低くとも、とにかく早く、多い回数あがろうとする打ち方。コンピュータ対戦の麻雀で非常に多い、高い点数でアガると反撃を食らうという現象を防ぐのによいとされる。
⑦PCエンジンでは'90年8月にサン電子より発売の「麻雀悟空スペシャル」、'92年12月に光栄から発売された「スーパー麻雀大会」などが、純粋に麻雀を楽しむ部類と言える。
⑧'93年9月にナグザットより発売。開発段階で、ツモ（牌を引く）の際に牌の流れや役のでき方をプレイヤーにわかりやすいようにと調整していった。結果、完成版ではほとんどハイパイ（最初の牌の状態）で、どんな役ができるか予想できるようになってしまった。

みんなが評論家!

極私的ゲーム評

○ごん太のスティーブン・セーガル!! 違う? でも、あのCM見て「ギースだ!」と思ったのは、まどかだけとは言わせぬ



◀岐阜県/ジンケタボククン

餓狼伝説SPECIAL

ハドソン
アーケードカード専用
'94年12月2日発売　6900円(税別)

読者評価			
総合		22.343(175)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.116(162)	3.902(109)	3.800(85)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.680(174)	3.857(161)	2.988(535)	

▼福井県/平野恭代サン



○「FIGHT!」が消えた直後の動けない時間への不満はけっこー多かった。あれはBGMと合わせるための調整時間なんだって。関係ないけど、上で飛んでいるキムがカワイイと、編集部では大好評だったよ(まどかは飛んでいるキムなんて見たことがない…)。右下にいるコケシみたいな(失礼)ギースもGOODね♡

○まどかは個人的に、BGMはギースがいちばん好きだなあ~。でも、使用キャラはアンディ♡ カッコイイし、何と言っても強いもんね!! でも、アンディでハメ技を使っても(姑息なヤツ)、編集部でワースト1とは…(涙)



◀埼玉県/桐賀聖羅クン

もう少し早く……

やっと出たけど、その甲斐(かい)あってデキは「~2」よりグンと良い。動きとか操作感は問題ないレベルだし、音楽のアレンジもギターを前面に出したハードエッジなサウンドが熱い。気になるアクセスも、長く感じさせないように工夫されている。まあ、相変わらず打撃音はショボいが、全体的な移植度は先に出たスーパーファミコン版よりず~っと高い// (あれはヒドイ) でも、NEO・GEO CDが出た今となっては、「いまさら」感は否めない。PCエンジン版のオリジナル要素もあるけど物足りないし、隠しコマンドでリョウが使えるが対戦のみってのはサービス不足。ちょっと前までならこれで良かったと思うけど、次世代機が出てしまった今となっては…。多数発売されているNEO・GEOからの移植はPCエンジンが他をリードし、この作品はその最高峰と言えるが、そのインパクトも霞(かす)んじゃうよ。文字どおり極私的なことを言わせてもらうが、サターンの『バーチャファイター』やゲーセンの『~2』に夢中の身としては「何、これ?」って感じ。もうこのテの格闘ゲームには戻れないと痛感。もう少し早く出していれば…それだけが残念。でも、NEO・GEOに手が出ない人、スーパーファミコン版に失望した人は買い! (群馬県/STYXクン)

NEO・GEOに手が出ないなら、アーケードカードにも手が出ないのでは(ウソウソ)。ちなみにゲームギア版には、リョウのCPUモードやオリジナルエンディングもあるんだよ。

なぜ……!?

これぞまさしく"完全移植"。『ワールドヒーローズ2』に続き、満足のデキだ! グラフィック、音ともに文句ナシ。『~2』のときの不満点だった当たり判定や操作性などもNEO・GEO版そのままで、これ以上ない完成度と言える。また、6段階に増えた難易度やデスマッチモードなど、PCエンジン版オリジナル要素もマル。初心者から上級者まで楽しめる。しかし! ただひとつだけ納得のいかない点がある。「FIGHT!」の文字が消えた直後、1秒ほど動けない。おかげで試合開始と同時に必殺技を出そうとしても、「あれ? 出せないぞ?」ということになってしまう。まあ、慣れれば問題ないけれど…なぜ? なぜゆえに? (岐阜県/白PCが一番!クン)

「コンシューマ機への移植を考えたら最高レベル。あのキャラを動かしてチラつかない、声のPCMの新技術など…技術の結晶だ!」とは、ハードに詳しい編集部員A君。ところで、格闘ゲームファンは「最高」と言いつつ、手放しで絶対にホメないの。なぜ?

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'94年12月26日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト606本中(LD-ROM²ソフトは除く)の順位を示します
Hu…Huカード　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　FX…PC-FX

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
卒業IIネオ・ジェネレーション	SCD・AC両対応	12月23日	24.199(47)	4.572(26)	4.040(73)	3.849(68)	3.901(63)	4.109(63)	3.728(144)
卒業IIFX	FX	12月23日	23.949(54)	4.587(23)	4.285(32)	3.634(153)	3.793(120)	3.968(117)	3.682(169)
アルナムの牙　獣族十二神徒伝説	SCD	12月22日	23.793(63)	4.537(36)	4.006(79)	3.741(106)	3.544(260)	4.013(101)	3.952(59)
TEAM INNOCENT	FX	12月23日	23.450(84)	4.283(110)	4.094(61)	3.584(171)	3.396(351)	3.905(145)	4.188(20)
バトルヒート	FX	12月23日	22.997(115)	4.185(139)	3.833(136)	3.555(180)	3.351(380)	3.833(167)	4.240(15)
ロードス島戦記II	SCD	12月16日	22.478(156)	4.178(144)	3.806(146)	3.635(152)	3.542(264)	3.806(182)	3.511(258)
ボンバーマンぱにっくボンバー	SCD	12月22日	22.110(197)	3.730(300)	3.530(284)	3.690(129)	3.700(159)	3.930(134)	3.530(240)
Jリーグ　トリメンダスサッカー'94	SCD・AC両対応	12月23日	20.616(364)	3.595(368)	3.571(252)	3.285(335)	3.285(418)	3.928(135)	2.952(542)
カードエンジェルス	SCD	12月9日	20.165(409)	3.861(250)	3.230(439)	3.107(446)	3.261(430)	3.430(391)	3.276(407)
藤子・F・不二雄の21エモン めざせ! ホテル王	Hu	12月16日	17.673(574)	2.970(571)	2.911(566)	2.882(550)	3.205(466)	2.823(580)	2.882(560)

●①雨が降ると、雨が降ってきたことを教えるマシーンを開発したI。あまり意味がないぞ。②消しゴムに人面を彫ったらあまりにもリアルにできてしまい、どんどんエスカレートして脳ミソまで作ったY。③「鎖骨折るぞ」が口癖のI先生。(愛知県/くるぶし空中戦クン)　●アンケートの「尊敬する人」に、迷いもせず「NECアベニューの多部田さん」と書いた僕。(静岡県/アルル命クン)　●学校の弁論大会に「酒と私」という題で挑んだH(15歳)。結果は目に見えていた…。(北海道/A・Yクン)

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編

日本テレネット
スーパーCD-ROM²
'94年11月25日発売　7600円（税別）

読者評価			
総合	22.170(195)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.212(129)	3.659(212)	3.468(223)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.531(276)	3.787(192)	3.510(259)	

第2部の再開を!!

確かにシステムは練り直されてシリーズ中、最高の出来。だが、シナリオがあまりにヒドすぎ。サブゲームでカード配置を覚えてボロもうけ、しかしその金を使う間もなくエンディング。いまいち影の薄かったバンを主人公にしたのは良いが、○○○が○○くらいじゃ痛くもかゆくもない（編集部注：プレイしていない人のために事実を伏せます）。一体、何のために突入編で苦労したの…？『〜3』同様、ユウに最後のオイシイところを持っていかれ、『〜3』の予告編のもんもの爆発シーンも、レイやマイとユウの再会シーンもない。いちばん納得いかないのはヘルドレイクの正体と宇宙海賊（こいつらって一体、何だったの？）。全然完結編になってないぞ／　こんな「週刊ジャ○プ」にありがちな強引な終わらせ方が許されるのか!?　浪人中なのに第1作目から何度もやり直し、ビデオまで買って待ってたのに。今年また落ちたらお前のせいだ（本当は自分が悪い）。アドベンチャーパートは不要なんだよ。こんなだから「コズ・ファンは程度が低い」なんて言われるんだ。もうRPGはやめて、いっそデジコミあたりにしたほうがよっぽどおもしろいのでは？

なんかメチャメチャ言ったが、私は『コズミック〜』の大ファンだ。コミックも全巻持ってる。同じファンの方なら、私の気持ちを理解してくれることだろう。そう、みんなの願いは第2部の再開〃　このままでは…許すまじ、日本テレネット〃（神奈川県／万年もっこりブークン）



▶愛知県／KAZUクン

⬆「予告編のシーンがなかったのは許せん!!」とは、某編集部員。ファンはあまり気にしていないようだけど(笑)。むしろ「終わり方が納得できん」との意見が多かった。さらに続きが見たい!?

愛するゆえの酷評…。「週刊ジャ○プみたい」って数人が指摘していたっけ（笑）。

おもしろい！

ビジュアルもシステムも完璧。最高です。でも、またバンに辛いストーリーになりましたね…。ガラムファンの私にとっては、また肩身が狭くなりました。でも、おもしろかったです。次回作はPC-FXで／（千葉県／夢見猫　龍クン）

イラストだったんだけど、スペースの都合で文章だけの掲載になって、ごめんネ。

美少女戦士セーラームーン Collection

バンプレスト
スーパーCD-ROM²
'94年11月25日発売　8800円（税別）

読者評価			
総合	23.526(81)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.526(38)	3.789(152)	3.605(165)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.710(152)	3.921(138)	3.973(53)	

マニア用ゲーム!?

見事なまでに「セーラームーン」しているゲーム（笑）。「ビジュアルを見るために、ひたすらミニゲームをやる」という制作者の開き直りとも思えるゲームシステムも、やってて恥ずかしくなるスットコドッコイな演出も、ファンならそれほど気にならない。むしろここまでやってくれると、こっちが謝罪したくなる。興味のない人は何があっても手を出さないキャラクタなんだから、これくらいマニアックなのほうが良いのかも。こうなるとゲーム性について相当な批判を浴びそうだが、私は否定しない。これはこれでひとつのゲームの表現方法だと思うし、キャラクタの魅力を損なわせるものでもない。そもそも、こんなゲームシステム、「セーラームーン」以外で実現できると思うか？　それを実際に制作し、販売したことを評価してあげなきゃ。（神奈川県／女木和哉クン）

まどかは、この評価がいちばん言い得てると思う。「美奈子が一番、次が亜美。まこが好きなのは女ならレズ系、男ならSM系だ」とは、美少女専属M君（ホントかあ!?）。「同人誌にはまことうさぎのレズものが多い」と、アニメオタクO君の証言もあるけど!?

家族中で楽しめた

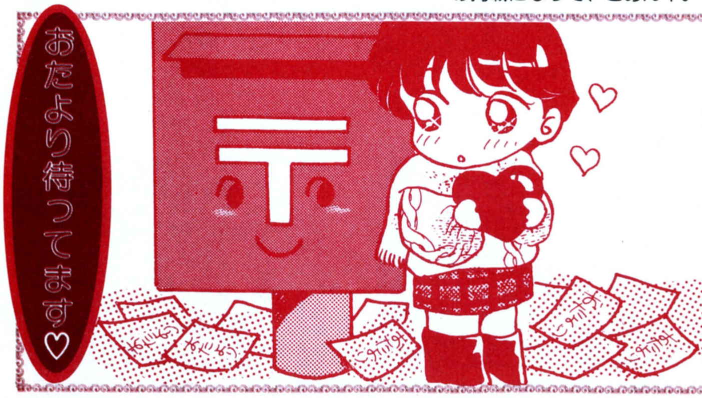
何と言ってもビジュアルシーンが素晴らしい(前作は不満だった)。ゲーム性もかなりあり、慣れるまでは大変だったけど、今回はかなり熱中した。ジャンルも最近のPCエンジンソフトでは珍しい「バラエティ」だけあって、久しぶりに家族中で楽しめた。ファンだったら買いの1本でしょう。（埼玉県／瀬尾一仁クン）

まどかは「旗揚げゲーム」に燃えた〜。単純だけどハマるのよね。でもビジュアルを見られるウルテク（2月号P108）を知り、虚しくなった（泣）。



▶愛知県／おでかけレスタークン

⬅まどかは旗揚げゲームで、だんだん三石琴乃さんが憎くなるほどハマった（笑）。そー言えば彼女、「新スタートレック」のお姫様役でアフレコしてたとか。うさぎの声（!?）で笑えるそうだよ



リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集しています。待ってます♡

正月気分も抜け、そろそろ本格的に今年の活動がスタート。新年に立てた目標に向かって、がんばろうね〃　え、まどかの目標？　今年はネ、ささやかだけど、まず締め切りを守る、海外旅行、5kgヤセる、恋人を見つける、買いたいものは新車、DUO-RX、PC-FX、マッキントッシュetc.…(やめなさいって)。ともあれ、心身ともに健康でいたいです（突然、謙虚になる）。あとはチャレンジ精神で前向きに生きるコトかな。みんなの目標も教えてネ。では、また来月♡（ラテンアメリカン・ダンサーになる初夢を見た☆まどか）

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

とってもボケキャラなんだ

●①部室でHな本を読む、美術部顧問の先生。「職員室では読めないだろ」だって…。（神奈川県／宍戸岳彦クン）　●①72歳でＳＭＡＰファンの、ウチのおばあちゃん。②同じく、「ＳＭＡＰをバカにすまっぷ!!」という素晴らしいダジャレを連呼するおばあちゃん。（福島県／桜桃太郎クン）　●①自転車に乗っていたら、後方から車がきたのでジャマになると思い、避けようととしたらコケてさらにジャマになった私。②新しい彫刻刀で最初に掘ったものが自分の指だったＴ君。（鳥取県／Ｍｒ．文九郎クン）

第12回

Creator's Room クリエイターズルーム

CGデザイナーのお仕事

工画堂スタジオ
AV室　映像課

土井新也さん

将来、ゲーム業界を目指している人は、いわゆるグラフィッカーと呼ばれるCGデザイナー、企画立案をおこなうゲームデザイナーの2つを希望する人が非常に多いという。今回は『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズを担当された工画堂スタジオの土井新也さんにご登場いただき、ゲーム業界の花形ともいえる、CGデザイナーの仕事内容に迫っていこう。

プロフィール

●生年月日／S41・5・27生まれ
●血液型／A型　●出身地／山口県防府市



中学の頃にガンダムを観て絵に目覚める。高校から本格的に絵を描き始め、アニメーターになるべく上京。専門学校を経てアニメーターになるが、アーケードゲームのグラフィックに感化され、3カ月後ゲーム業界をめざす。グラフィックのアルバイトから業界入りを果たし、多くのゲーム開発に携わる。その後、縁あって工画堂スタジオに入社。現在に至る。

CGデザイナーは超多忙

最近のゲームでは、ゲームシステムと同じぐらいビジュアル部分が重要視される傾向にある。

PCエンジンは他機種よりさらにその傾向が強く、ビジュアルシーンなどにウェイトが置かれている場合が多い。ゲームの顔とも言えるCGを担当するCGデザイナーの仕事は想像以上に膨大で、しかも単純にCGだけを描けばいいというわけではないのだ。

CGのクオリティの高さには定評がある工画堂スタジオだが、デザイナーの人数は同規模のソフトハウスと比較して決して多いほうではない。また、ゲームごとにチームに分かれ作業を進めるので、1つのゲームを担当するのが2名といった場合もある。しかし、忙しくなった所に重点的に手の空いた人が加わるので、効率良く作業は進んでいく。

土井さんが担当する仕事は、ゲーム全体の世界観を決定する細かい設定を描くコンセプトデザインに始まり、実際にドットを置いてCGを描いていく作業。また、CGの原画を描くこともある。ビジュアル部分から、ゲーム画面を構成するウインドウなどのパーツ部分まで、CGで描かれているところは、ほとんどすべてのものに関わることになる。

パソコンの最新作『パワードール2』では、今までのシミュレーションゲームとの違いを出すために、単にグラフィックに凝るだけではなく、ウインドウのレイアウトなど、使い勝手と見た目のカッコ良さを両立させるのに苦心しているという。

家庭用機とパソコンの差とは

工画堂スタジオは現在、PCエンジンをメインとする家庭用ゲーム機とパソコンでゲームを制作している。

パソコンはスプライト機能を持っていないので、動かなくても良い、一枚絵でもかなり描きこんだCGになる。逆に、家庭用ハードの場合はビジュアルが動くことが前提になるので、パソコンとは違った描きかたになる。色数なども、メモリの制限を計算にいれて塗っていくのだ。

また、PCエンジンは家庭用テレビで色がにじんで見えることを計算に入れ、補色（となりあった色と色の間に入れる中間色。ドットが目立たなくなり滑らかに見える）を置いていく。このように同じCGでも家庭用とパソコンでは、CGの描き方が多少違っているそうだ。

現在は『パワードール2』の制作も終了しており、ユーザー特典のプレミアムディスクを制作している真っ最中。今後は『パワードール』シリーズの制作が続いたので、ユーザーの希望が高い『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズの続編。また、次世代ハードなどでRPG制作に挑戦して、モンスターを自由にデザインしてみたいなど、個人的な大いなる野望を抱いているそうだ。



『パワードール』シリーズは、土井さんと小笠原さんの2人がメインでグラフィックを担当。かなり大変だったそうだ

読者へのメッセージ

かわいい女のコが描けるぐらいは今では当然。しかも、入社当初はかわいい女のコが描けても、描かせてもらえないのであまり意味がありません。ですから、女のコ以外の物で得意ジャンルを作ることがアピールにつながると思います。また、入社してからの方が重要です。仕事以外の自分の時間を使ってどれだけ絵が描けるかで、実力にかなり差がでてくる。才能とは違ってセンスは努力で磨くことができますから。

『パワードール2』開発中のとある一日

- 13:00　会社近くのコンビニエンスストアで昼食の弁当を購入し、出社。
- 13:30　前日あらかじめ用意した、キャラクタの原画をスキャナーで取り込む。デザイナーに指示を出し、自分は果てしないキャラクタデザインおよび、原画の作業に入る。
- 15:00　NECアベニューから発売される、「パワードール音楽CD」ジャケットの打合せ。他のゲームミュージックとは一線を画したイメージに仕上がりそう。
- 17:00　雑誌社より『パワードール2』の開発状況について取材を受ける。
- 18:30　ドット絵作業に入る。
- 20:00　近くの定食屋で夕食をとる。工画堂の開発室がある高円寺は安くておいしいお店が多い。
- 21:00　営業と『パワードール』のメディアミックス展開（今回はコミック化）についての打合せ。パワードールが多分野で取り扱われるようになり、そのぶん忙しくなったが、楽しみでもある。
- 22:00　スタッフの仕事の進行状況をチェック。
- 22:30　ふたたびドット絵作業へ。
- 1:00　終電を前に、このまま会社に泊まるかどうか悩む。結局、ユーザーさんからのお手紙を拝見しながらの、宿泊を決意。『パワードール』ユーザー特典のプレミアムディスクの内容について構想を練りながら、ドットを打つ。

制作者が語る 思い出の作品

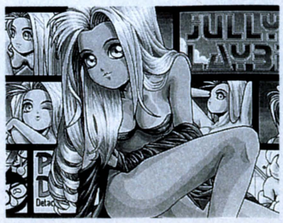
『スーパーシュヴァルツシルト』

以前から、CD-ROMでゲームを作るならこういったことをしてみたいといったアイデアがあったのですが、それを試させてもらった作品です。このころはまだスーパーCD-ROM²ではなかったので、いかにして少ない読み込みで長いビジュアルシーンにするかということにいろいろと苦労しました。



『パワードール』シリーズ

作業的にはコンセプトデザインに時間をかけた作品です。また、登場するキャラクタがほとんど女性なので、キャラクタの描き分けにはかなり苦労しました。『パワードール1、2』ともに、開発当初は2人でグラフィックを描いていました。これからも長い付き合いになりそうなので、思い出深い作品になるでしょう。



新作及び再販の人気ゲーム5本を、ラストへと導く徹底ガイド

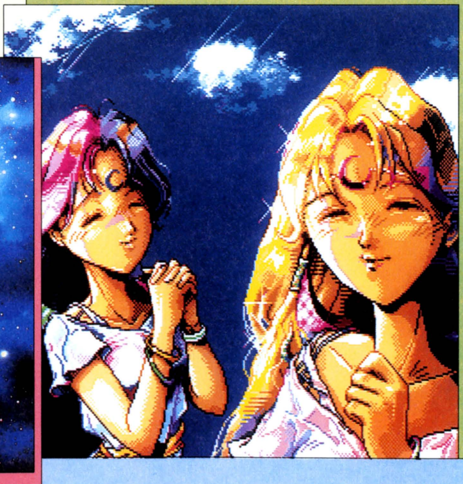




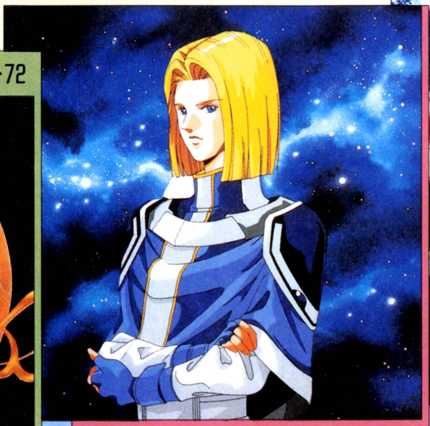
攻略大全XX

ダブルエックス

攻略希望の高い『アルナムの牙』を、最終ボスまでとことん攻略！　その他に『イースⅠ・Ⅱ』などの再販されるゲームの攻略も、完全フォロー。







獣族12人の物語をラストまでチャートで全公開！

アルナムの牙 獣族十二神徒伝説

CD
スーパーCD-ROM²
メーカー名：ライトスタッフ
発売日：'94年12月23日(発売中)
価格：8300円(税別)
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：100％



気法の使い方を伝授

全般を通して言えることだが敵の出現率が高いので、気法をやたら使うと戦闘中に回復系の気法が使えないという、恐ろしい事態になりかねない。そのためレベルの低い前半は、アイテム類を使用する機会が非常に多くなる。ケチケチしないで持てる限り、回復系のアイテムを持って出かけること。



気力が足りなくなってきたら、アイテムの地酒を使って回復だ





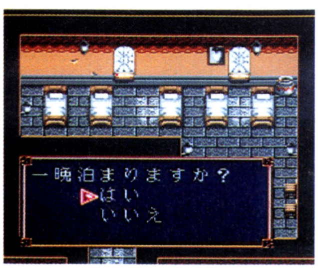
大気という気法が使えると１回で200も気を回復することができるようになる

最後まで一気にチャートで攻略

この物語の主人公、ケンプの行動をオープニングから最後の敵、シヴァとの対決までをフローチャートを使って一気に攻略する。チャート中の数字はポイント攻略の見出しと対応しているので、そこで詳しく解析していく。



仲間と出会い、別れながら進んでいく



アルナムの世界では、町や村などの宿屋でセーブや回復ができる



表の世界の町や村では、荒廃していて宿屋がなくなっているのだ

スタート

オープニング
- オウケンが死ぬ

ジュツ族の村の西
- トバリが仲間になる

清都
- 門番と話す
- ゴウセンと話す
- 食事に行く
- シャッコと話す
- タランダと話す
- バッソと話す
- ヨウガンと話す
- 役場に行く
- 支度金をもらう
- スズメと話す
- 宿屋に行く
- トエイと話す
- 物品屋に行く
- ランチョと話す
- 御所に行く
- マリエーンに会う
- 御所の前でギホウに会う

ギホウの町
- キョウに肉叢退治を頼まれる
- 町の中の肉叢を退治する
- 下水道から屋敷に潜入
- キョウにメイファン救出を頼まれる

ダイホウの村
- 村の中にいる肉叢を退治する
- 村の地下に入る
- 白閃虫と対決
- メイファンを救出する
- イン族に連行される

イン族の村
- 長老と話す
- マトラと話す

つづく

つづき

ギホウの町
- キョウにメイファンを引き渡す

ジュウケイの町
- ヨウガンと話す
- アイカと話す
- シャッコ、バッソと話す
- シャッコに武器を渡す
- コーランと話す
- シャッコが仲間になる
- 地下通路を通って外に行く

ギホウの町
- ギホウの屋敷に行く
- 蛇甲虫と対決
- キョウと話す

イン族の村
- 長老の家に行く
- シャッコの親父と会う

ボウ族の村
- トエイの家に行く
- ホロトに会う

ボウ族の村の洞窟
- 月光草を手に入れる
- 石脳と対決
- 最後の月光草を手に入れる

ボウ族の村
- トエイと別れる
- ヒエンが仲間に加わる

清都
- ヒエンと別れる
- 御所に行く
- ゴウセンと話す
- シャッコと別れる
- ヨウガンが仲間に加わる
- 入口でヒエンが仲間になる

つづく

つづき

ウーシェンの村
- 長老に会う
- 木のそばの男の子に話を聞く
- 宿で一晩休む
- 長老と話す
- ワナを使って肉叢を撃退

ウーシェンの村の洞窟
- 震眼と対決

ウーシェンの村
- 長老の家に行く
- 南の洞窟の話を聞く

南の洞窟

モウ族の村
- ヒエンのお母さんに会う
- ヒエンの家に泊まる

ミ族の村
- 子供たちと話す
- ヨウガンの家に行く
- ヨウガンが逃げる

清都
- 御所に行く
- ゴウセンの所へ行く
- ガイズ、バンタンに会う
- ヒエンと別れる
- スズメが仲間になる

ゴ族の村
- スズメの家に行く

ゴウセンの町
- ゴウセンの屋敷へ行く
- ゴウセンと話す
- トエイと再会
- ゴウセンの妻と両親の捜索を頼まれる
- スズメと別れる
- トエイと話す
- スズメが戻る
- ゴウセンと話す
- ランチョに伝説の楓をもらう
- タランダが仲間になる

ロンシンの村
- 村の中の肉叢を退治する
- 村の地下に行く
- 鎧峨捨と対決
- スズメが負傷
- センリを救出する

つづく

つづき

ゴウセンの町
- ゴウセンの屋敷に行く
- スズメと別れる
- トエイが仲間になる

シ族の村
- おおばば様の家に行く
- ジャランと話す
- 村の監視員に話を聞く

シ族の村の洞窟
- 再び鎧峨捨と対決
- 鎧峨捨の片腕を入手

シ族の村
- おおばば様の家に行く
- 血清を作ってもらう

ゴウセンの町
- 入口でゴウセンと会う
- ゴウセンの屋敷に行く
- 兵士と会う
- トエイと別れる
- ランチョが仲間になる

清都
- 御所に行く
- ガイズ、バンタンに会う
- タランダと別れる
- ギユウが仲間になる
- ジュウケイと話す

ジュウケイの町
- コーランと話す
- アイカと話す

ガイ族の村
- ランチョの家に行く
- イノアに会う
- 長老の話を聞く

寺院ホクロク
- ランチョがワナを突破する
- ホクロクと会う
- 火の宝玉を手に入れる

チュウ族の村
- マサゴと会う
- ギユウのお袋さんと会う
- 村の人の話を聞く

寺院トウバン
- 岩戸を開ける
- トウバンと会う
- 大地の宝玉をもらう

つづく

つづき

清都
- タムタム焼き屋に行く
- トノイに会う
- 御所に行く
- ガイズ、バンタンと会う
- トノイと話す
- ランチョ、ギユウと別れる
- トバリが仲間になる
- タランダが仲間になる

寺院ナンゴウ
- ナンゴウと会う
- 風の宝玉を手に入れる
- ナンゴウと話す

ゴウセンの町
- トエイと話す
- スズメと話す
- ゴウセンと話す
- トエイと話す

シ族の村
- ジャランに水鏡をもらう

寺院セイロン
- セイロンと会う
- 水の宝玉をもらう

清都
- 御所に行く
- ガイズ、バンタンに会う
- 幽閉される
- シャッコ、バッソに助けられる
- タランダ救出
- トバリ救出
- タランダ、トバリと別れる
- シャッコ、バッソが仲間になる
- 宝物庫で装備を整える
- バッソ１人で行動
- 屋根裏に潜入する
- ガイズの部屋に忍び込む
- 古の法書を手に入れる
- 宝物庫に戻る
- ケンプ、シャッコと合流
- アイカに会う
- 清都を脱出すると、ゴウセンの町へワープする

ゴウセンの町
- ゴウセンの屋敷に行く
- 仲間たちと再会する
- 門を開ける
- パーティを４つに別ける
- トエイ、ギユウが仲間になる

つづく

つづき

人工大地
- 封印を解く

シン族の村
- 野性タムタムと話す
- リョウスイに会う
- リョウスイが仲間になる
- パーティを４つに分ける
- トエイ、リョウスイが仲間に
- リョウスイが龍に変化

ヤマタの家
- 一種九号に会う

大洞窟 ❶

空洞塔 ❷
- 仲間たちと再会
- 宝玉を使って進入
- 10階でタランダ達と会う
- 20階でランチョ達と会う
- 30階でシャッコ達と会う
- 40階で全員と会う
- ヨウガン、鎧峨捨と対決
- ヨウガン、塔から落ちる
- ヒエン、リョウスイがヨウガンの後を追う
- 屋上に行く
- マハムと会う
- マハムに地上世界へ吹き飛ばされてしまう

表人工大地
- ランチョ、ギユウを発見

表ゴウセンの町 ❸
- バッソと会う
- シャッコ、タランダと会う

表ゴ族の村 ❹
- スズメ、トバリと会う
- 村の地下に行く
- 全員と再会

シヴァの居城 ❺
- シヴァと対決
- スズメ、トバリ死す
- バッソ死す
- シャッコ、タランダ石化
- ギユウ、ランチョ特攻
- 最後の決戦

エンディングへ

ポイント❶ 大洞窟

最大のダンジョンがこの大洞窟だ。出口までの道のりが長いうえに敵も格段に強くなっている。何もない場所には行かないようにして最短距離を進んで行く。中間地点にセーブポイントがあるので忘れずに寄っておこう。全体マップは線でつないでいるが、途中何本かに分岐している広間があり、そのつながりは数字で表している。ダンジョン内の宝箱の中身は表を参考にしてほしい。

大洞窟全体マップ



入手できるアイテム		
場所	アイテム名	使用キャラ
宝1	伝承の秘薬	全員
宝2	翠玉竜小太刀	ケンプ
宝3	爆牙の小太刀	ケンプ
宝4	飛龍の羽織	リョウスイ



ポイント2 空洞塔

大洞窟を出て東に向かって進んでいくと、空洞塔が見えてくる。この塔の一番上にいるマハムに会いに行くわけだが、地上40階建なのでそうやすやすとは到達できない。敵もレベルアップしていて強敵ばかりなので、大洞窟で十分レベルを上げておいたほうがいい。40階ではヨウガンと対決する。



大洞窟を出て東に進んでいくと、空洞塔が見えてくるぞ

塔10階へ

宝玉をすべて集めると塔の内部に進入することができる。パーティメンバーは塔に入ったら外には戻ることができなくなるので、大洞窟内で必ずセーブしておこう。

塔内部の構造は非常に簡単で複雑な場所は1ヵ所もないが、敵は強敵ばかりだ。パーティメンバーのトエイの気法はすべて回復系にまわし、リョウスイの気法、怒河などで敵全体にダメージを与えよう。



塔の中に入ると外に出られないので、大洞窟内でセーブしてくること



リョウスイの攻撃系の気法、怒河で敵全体にダメージを与えよう

10階から40階まで

敵の出現率が多いためか、10階ごとにセーブポイントがあるので必ずセーブして進む。敵はさらに強くなり、リョウスイの気法で倒すことができない敵は、ケンプの攻撃で一掃する。大洞窟で入手した翠玉竜小太刀を装備すれば、敵すべてに大ダメージを与えられる。



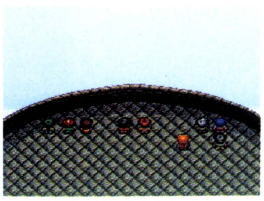
ケンプが翠玉竜小太刀を使って攻撃すると敵全体に攻撃できる

40階、そして屋上へ

塔の40階では、塔の入口で別れた仲間たちと再会することになる。40階の中央でリョウスイが、ロンシンの村とシ族の村の洞窟で対決した肉叢の鎧峨捨に倒され、ヨウガンが現れる。ここでヨウガンたちと戦うが戦闘メンバーのトエイは回復役にして戦おう。戦闘が終わるとヒエンとリョウスイがヨウガンを追って仲間から離れる。この時点で40階でもセーブできるようになり、階段を登るとやっと屋上に到着する。ここでマハムと会うと表の世界に飛ばされてしまう。



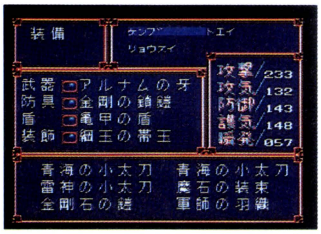
ヨウガンと鎧峨捨と対決。鎧峨捨と戦うのは3回目だ



このマハムの話が終わると飛ばされるぞ

ポイント3 表ゴウセンの町

空洞塔の屋上で飛ばされて、表の世界の人工大地から北の方向に進むと表ゴウセンの町に着く。着くとバッソ、そしてシャッコとタランダに会える。町の地下ではバッソから攻撃威力が非常に高いアルナムの牙をもらうことができる。そして、町にはほかにもお宝があるという情報が聞ける。町内には所々に宝箱が置いてあるので、取っていこう。町の中央にある像は、セーブポイントになっている。



町の地下でバッソから攻撃値の非常に高いアルナムの牙が手に入る



武器屋などがないため、町の所々にある宝箱から装備品を入手する

ポイント4 表ゴ族の村

表ゴウセンの町から東に進んでいくと、迷わず表ゴ族の村にたどりつくことができる。村に着くと、トバリとスズメに会える。この村の中央にあるセーブポイントは、初めのうちは使うことができない。しかし、右上の階段を降りて休むと仲間たちと再会し、仲間たちと最後の誓いをたてることで、セーブポイントでセーブが可能になる。右上以外の階段には、何もないので入る必要はない。この村を拠点にしてレベルを上げておくと、あとの戦闘が楽になるぞ。



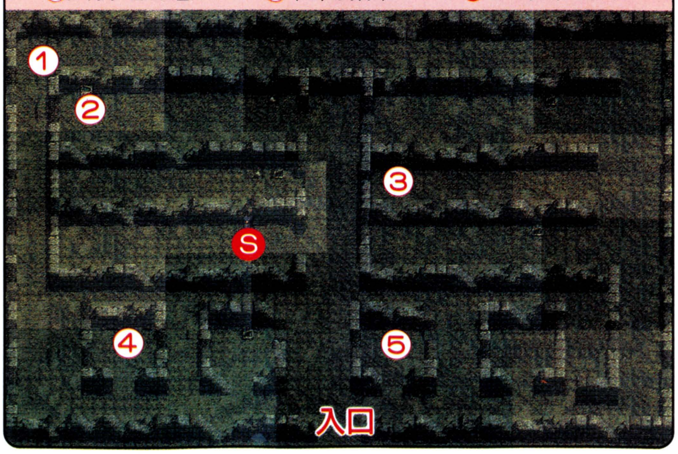
村の右上にある階段を降りると休むことができる



休んだあとには、この石柱でセーブと回復ができるようになる

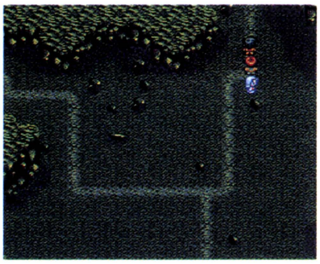
表ゴ族の村全体マップ

①アルナムの鎧　②伝承の秘薬　③月の石
④アルナムの盾　⑤軍師の数珠　Ⓢセーブポイント



ポイント⑤ シヴァの居城

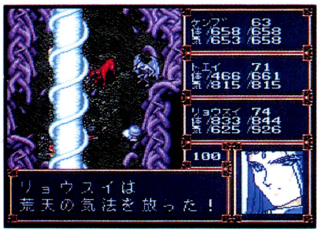
表ゴ族の村から北に進んで行くとシヴァの居城の入口に着く。城の中は迷路状になっているので、下の全体マップを参照しながら進んで行くようにしよう。ここでの敵は強力なものが多く、しかもセーブポイントが１つもない。セーブするなら表ゴ族の村に戻ってしよう。ここの迷路を突破すると、いよいよ最後の決戦が始まる…。



表ゴ族の村を北に行くと、シヴァの居城に行く入口がある

ザコも強敵

シヴァの居城の中は敵の出現率がゲーム中で一番高い場所だ。数歩進んだだけで敵と遭遇してしまい、何度も戦闘を行うことになる。最初のうちは表ゴ族の村との往復でレベルを上げることに努めよう。そして必ず村のセーブポイントでセーブしておくこと。敵との戦い方だがトエイは防御、そして回復系の気法を使う。リョウスイは攻撃系の気法を使う。大地や荒天などは敵全体に大ダメージを与えるので特に有効だ。気法に使う気力がなくなるまえに大気を使って回復していこう。ケンブはリョウスイが倒し損ねた敵を攻撃して、掃除役に徹するのだ。



リョウスイの攻撃系気法で、敵全体にダメージを与えていこう



リョウスイで仕留めきれなかった敵はケンブでとどめをさそう

対シヴァ戦

迷路を抜けると仲間たちと再会することができ、最後の敵シヴァとの対決になる。ここでは、４つのチームに分かれて戦い、一番最初はトバリとスズメで戦うことになるが、トバリはこちらで操作できない。スズメは獣化攻撃、通常攻撃のどちらも有効で回復はアイテムで行う。2番手はシャッコ、タランダ、バッソのチームだ。大気で気力を回復しながら戦おう。ここではタランダの爆烈の気法が重宝する。バッソとシャッコは獣化攻撃で攻めよう。3番手はギユウ、ランチョのチームだ。ギユウとランチョは通常攻撃１発で倒せるぞ。



ここではトバリを操作することができない。スズメだけを操作



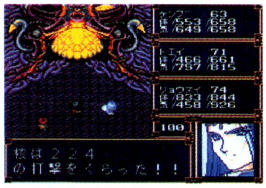
気力が少なくなった仲間がいたら、タランダの大気を使って回復

最終決戦

最後のチームはケンブとトエイ、そしてリョウスイだ。ここでの戦い方は、まずトエイの気法で味方全員の防御力とすばやさを上げておこう。トエイは攻撃補助と回復に専念する。リョウスイは荒天や氷河などの気法を使って攻撃しつつ、大気で気力を回復しながら戦っていく。ケンブは通常攻撃で攻めていく。これに勝てば感動のエンディングが待っている。

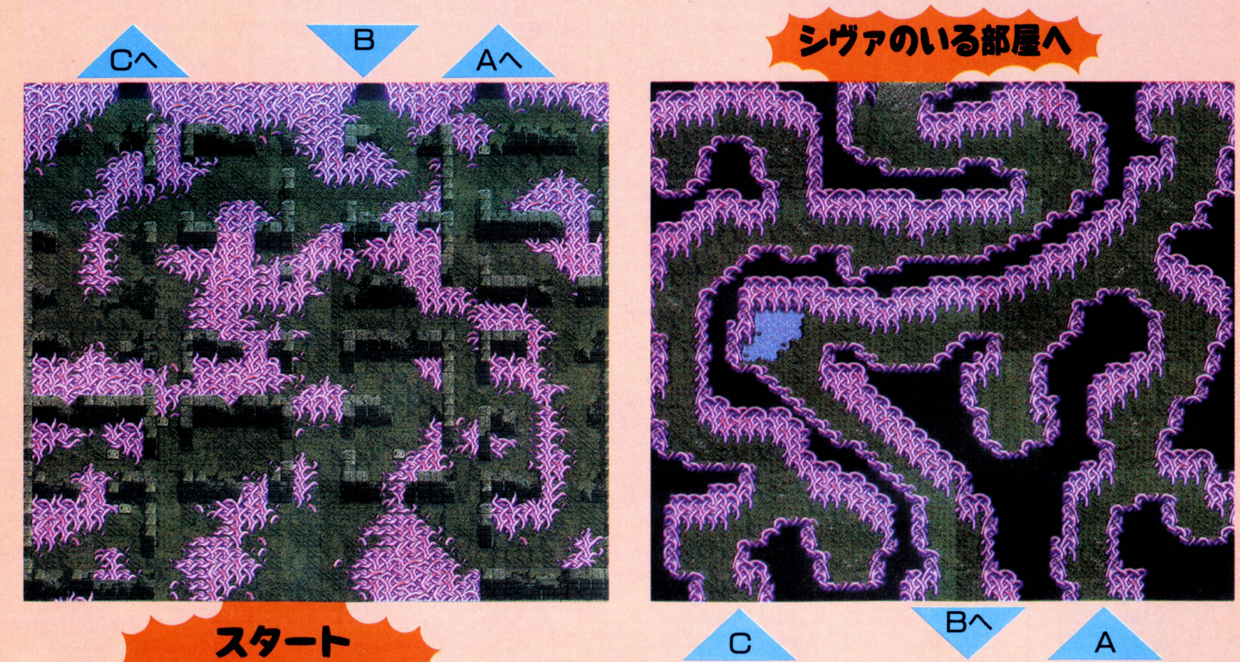


最初に陣守で仲間の防御力を上げげよう



リョウスイの荒天を使って先手をとる

シヴァの居城全体マップ



レスラーの特徴がバッチリわかる必殺データ集

ファイプロ女子 憧夢超女大戦 全女vsJWP

アーケードカード専用

CD

メーカー名:ヒューマン
発売予定日:2月3日
予定価格:9800円(税別)
ジャンル:スポーツ
継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
その他:マルチタップ対応(最大4人)
開発状況:100%

試合で勝つための基本戦法

試合で勝つには、基本を踏まえた闘い方が重要となる。ここでは序盤戦と終盤戦での闘い方と、試合を有利に進めることができる連続技の出し方を紹介するので、しっかり覚えてから試合に臨もう。

序盤は小技で相手の体力を減らせ!!

序盤戦では、パンチやキックなどの小技をメインに使って相手を攻撃する。小技で相手の体力をドンドン減らせば、得意技を決めたときにすぐ返されなくなるぞ。



小技を繰り返して相手の体力を減らそう

終盤は大技を決めてフォールに持ち込め!!

終盤戦になったら、今度は頻繁にバックドロップなどの大技を出していく。大技を決めたあとに、相手がなかなか起き上がらなくなったときは迷わずフォールだ。



体力が減った相手に大技を決めよう

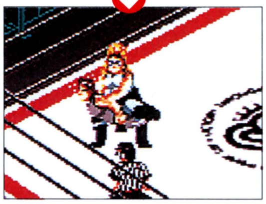
連続技で相手に大ダメージを与えろ!!

相手に反撃のスキを与えずに、攻撃する方法を伝授しよう。まず、大技を決めて相手をダウンさせる。そして相手を起こして、ドロップキックなどの立ち技を決める。すると相手が再びダウンするので、そこに関節技を決めよう。





大技を決めて相手をダウンさせる



ダウンした相手を起き上がらせて立ち技を決める。ダウンした相手に関節技をかけて完成だ

全24選手の能力と技の威力を公開

表の見方

個人データでの略号は、キ=キック系、パ=パンチ系、投=投げ技系、P=パワー系、関=関節技系、ラ=ラリアート系、飛=飛び技系、腕=腕パワー系を表す。赤色で示した技は必殺技で、青色で示した威力は技を8回決めたときの数値。操作のボタンは6ボタンパッドのもので、カッコ内に2ボタンパッドの場合のボタンを表示した。また、+の記号はボタンを同時に押すことを表す。

登場する全24人の得意技をメインにしながら、選手それぞれの能力もあわせて紹介していく。個人データにある攻撃力と防御力は、5段階評価になっており、5が一番すぐれている。攻撃力が高い系統の技をかけると反撃されにくい。また、防御力が高いほど、その系統の技をかけられにくくなる。技の威力は、数値が高いほど相手に与えるダメージが大きいので、相手を早くグロッキー状態にできる。威力の高い技を多用すれば、早い時期にフォールを決められるぞ。

アジャコング



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	5	4	5	2	4	2	5
防御力	4	4	3	5	3	5	3	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	高速裏拳	13	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	アジャドライバー	25
カウンターでⅢ(Ⅱ)	灯油缶攻撃	11	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ジャーマンスープレックス	21
走りながらⅡ(Ⅰ)	ラリアート	15	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	エルボードロップ	9
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	地獄突き	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	水車落とし	21	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フライングボディプレス	18

北斗 晶



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	4	5	3	3	3	4	3
防御力	4	4	4	3	3	4	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅢ(Ⅱ)	ケンカキック	11	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ドラゴンスープレックス	25
カウンターでⅡ(Ⅰ)	スピンキック	17	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ストンピング	19
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	ニーリフト	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サソリ固め	14
組んでⅡ(Ⅰ)+下	高速パイルドライバー	19	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フライングボディプレス	18
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ノーザンライトボム	28	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ コン ヒーロ	23

ブル中野



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	4	3	5	3	4
防御力	3	4	4	5	2	4	3	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅢ(Ⅱ)	ボディクラッシュ	13	バックでⅢ(Ⅱ)またはⅡ(Ⅰ)	延髄ラリアート	23
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ブルラリアート	17	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ブルズアンヘリート	23
組んでⅢ(Ⅱ)	全女式ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ブルズグランパス	20
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ショートレンジラリアート	17	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	ローリングギロチンドロップ	24
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	拷問コブラツイスト	34	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ	23

綴じ込み付録

編集部の独断による
美少女度チェック付き!!

ドラゴンナイト&グラフィティ
美少女 先取り 鑑賞

美少女ソフトの原点がここにある!!
総勢18人の美少女キャラを完全紹介



ドラゴンナイト&グラフィティ美少女先取り鑑賞

本書の正しい使い方

本書では、ソフトの発売を待ちきれない人のため、登場する美少女たちを魅力たっぷりに紹介している。また各キャラの完全データや本誌ならではの美少女度チェックも掲載。イメージをふくらませる材料として利用してほしい。



スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:3月
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:80%(1月20日現在)

■美少女度チェックについて

本書で紹介する美少女キャラには編集部の独断による美少女度チェックが併せて掲載されている。これは美少女の基準となる9つの項目の有無をチェック、総合した結果によって、魅力の度合いの目安になるものだ。ゲームをプレイしながら自分で印をつけ、比べてみるのもいいだろう。

各項目の説明

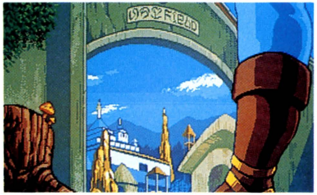
※美少女キャラの名前の右にある各項目の右横の欄に色がついている場合、その項目のポイントが高いことを意味しています。
●知性…頭脳の良し悪しを表す　●品位…気品の高さを表す
●感性…感受性の強さ、優しさを表す　●体力…筋力、スタミナなどを表す　●清純度…年齢に相応しいピュアなイメージを表す
●お色気度…ちょっぴり♡な雰囲気を表す。清純度とは相反する
●プロポーション…単なるバストやヒップの大きさではなく全体のバランスを表す　●テクニック…ご想像におまかせします

50音別美少女さくいん

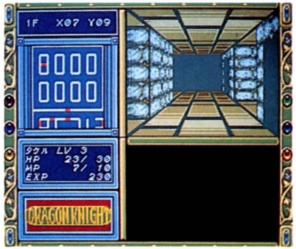
胸の大きさ順美少女さくいん

ゲームシステム編

この作品はパソコン版の単なる移植ではなく、大幅にリメイクされている。グラフィックのクオリティからシナリオの一部まで手が加えられ、「グラフィティ」というモードも追加された。ここではパソコン版を知らない人のために簡単にその内容を紹介しておこう。



ストロベリーフィールズ王国の入口。見えている足はヤマトタケルだ



塔の内部は3Dダンジョン

戦闘システムを若干アレンジ

基本となるゲームシステムは、PCエンジン版の『II』にも継承された3DダンジョンタイプのRPGだ。町にある城、寺院、武器屋、予言者の家と、ダンジョンである女神の塔を行ったりきたりしながらゲームは進んでいく。

システム的にはパソコン版との大きな違いはないが、対面式の戦闘画面のレイアウトが変更されている。そのため戦闘はPCエンジン版の『III』のような感じの仕上がりになっている。またNPCも冒険を助けてくれることになった。



敵の表示部分が拡大された

ストロベリーフィールズが舞台

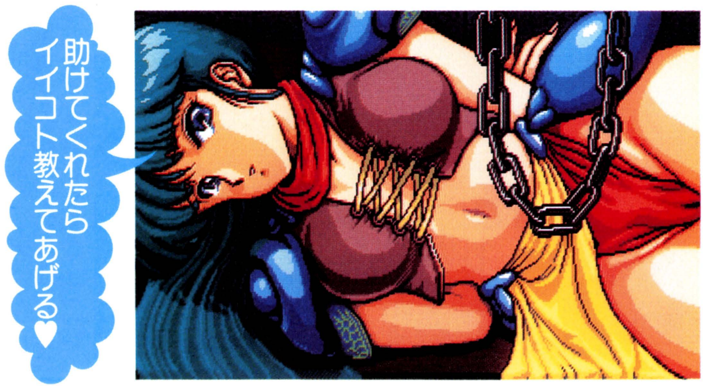
物語の舞台となるのは女だけの王国ストロベリーフィールズ。ふらりとこの国にやってきた主人公のヤマトタケルは予言の勇者にまつりあげられる。王国の守護神である女神アクアリーナを石化から解き放つため、6人のドラゴンナイトに戦いを挑んでいくのだ。



これが町の画面。城、寺院、武器屋、予言者の家などの施設がある

女神の塔を探索し美少女を救う

6人のドラゴンナイトは6階建ての女神の塔の各フロアにひとりずつ。塔には王国の女戦士や町の少女が捕らえられている。タケルは彼女たちを解放しながら情報を聞き出していかなければならない。特に重要なのは、ドラゴンナイトの部屋に入るための合言葉だ。



美少女鑑賞編

さてここからは、いよいよキレイどころをご鑑賞いただこう。もっともなかにはキレイでないヒトもいるけれど、これはまぁ、お約束というヤツで…。1名を除いては正真正銘の美少女ばかり。美少女度チェックを参考に、キミにピッタリ?の美少女を捜し出そう。



⬇ビックリした表情のルナ。いったい何に驚いているのさベイビー

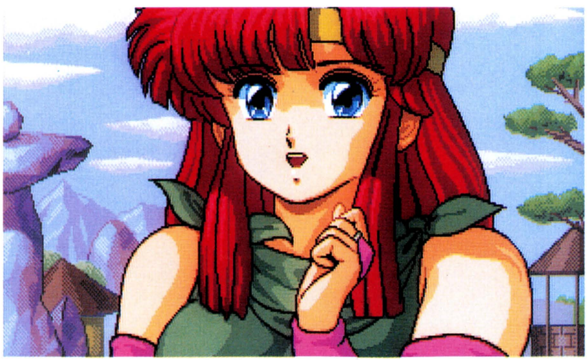
ルナ

美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　15歳　●身長　150cm　●体重　46kg　●スリーサイズ　84/58/83
●血液型　O型　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの町

3作目にも登場したシリーズのヒロイン的美少女。予言の勇者を捜す途中タケルと出会い、城の女王のもとへ連れていくことに…。

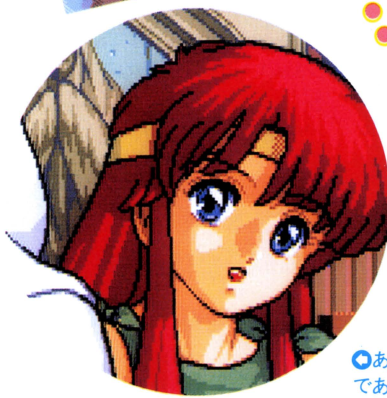
かなり気が強くて、タケルに対しては何でも言いたい放題。それがタケルを好きな気持ちの裏返しなんだから、結構カワイイよね。



⬅『III』ではずいぶんオトナっぽかったルナも、この当時はこんなに可愛らしい。気が強く、言いたいことを言う女のコだ



⬆ルナのチェックポイントは爪。ちゃんとマニキュアをしてるのが女のコらしい



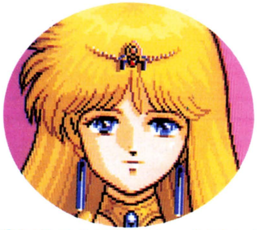
⬅あどけなくてカワイイのに、なんであんなに口が悪いんだろうねェ

ネイナ

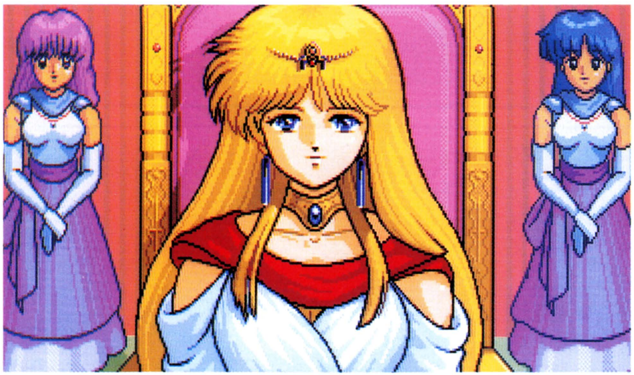
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　17歳　●身長　161cm　●体重　46kg　●スリーサイズ　80／58／80
●血液型　ＡＢ型　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの城

　ストロベリーフィールズ王国の女王さま。なんと弱冠17歳で国を治めるエラ〜イお方である。自らの命令で女神の塔に送った女戦士たちを心配する心を持った優しい国王で、知性・品位・美貌のどれをとっても文句のつけどころがない美少女。ただし残念なことに、お色気や露出サービスはまったく期待できない。



⬆気品のある顔だち。女王さまというよりお姫さまという感じ



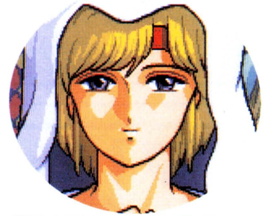
⬆やっぱり女王サマっていうのはそれなりの雰囲気が…。ムチとかねぇ

ルーサ

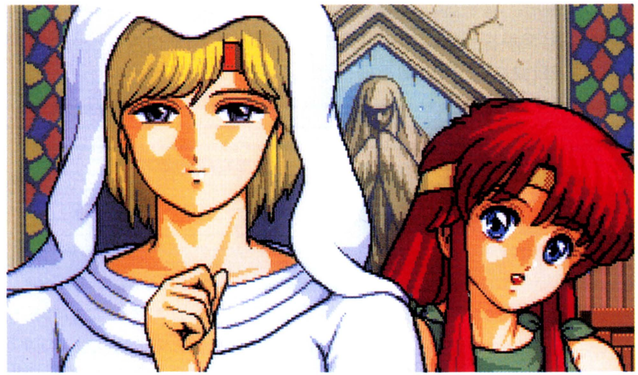
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　34歳　●身長　160cm　●体重　50kg　●スリーサイズ　85／56／89
●血液型　O型　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの寺院

　王国に仕える司祭（宗教関係のエラ〜イ人）でルナの母親。ルナを生んだとはとても思えないヤングなママさんだ。30歳を過ぎても衰えを知らない美貌はまさしく女神のよう（なんちゃって）。若さを失わないプロポーションもバツグンである。
　ちなみにテクニックについては…。それは、やっぱり、ねぇ…。



⬆娘と違ってまるで聖母のようなルナママ。ダンナはどうした



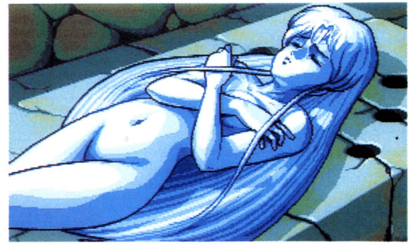
⬆こうして見るとあまり似てない。ルナは父親似なのかなぁ。それとも…

アクアリーナ

美少女度チェック		清純度	■
知　性	■	お色気度	
品　位	■	露出度	■
感　性		プロポーション	■
体　力		テクニック	

●年齢　不明　●身長　不定　●体重　不定　●スリーサイズ　絶妙
●血液型　なし　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの城

王国の守護神で水を支配する女神さま。ドラゴンナイトによって石板に封じられている。哀しげなその美貌がタケルにドラゴンナイトとの戦いを決意させたのだ。モノが女神さまだけに恐れ多くてスリーサイズを調べることはできないらしい。しかし神々しいばかりのそのプロポーションは、まさに絶妙としか言いようがないであろう。



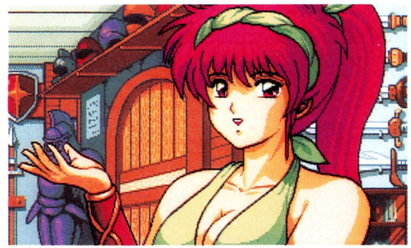
◀石板に封印されてしまった水の女神アクアリーナ。長寿ナンバーワンはこの人

アレナ

美少女度チェック		清純度	■
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性	■	プロポーション	■
体　力	■	テクニック	

●年齢　19歳　●身長　158cm　●体重　47kg　●スリーサイズ　83／59／85
●血液型　B型　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの武器屋

町の武器屋の看板娘。武器さえ買ってくれれば、相手がドラゴンナイトでもモンスターでも構わないと言い切る根っからの商売人。タケルに対しても、ちっとも値引きをしてくれない。商売にはあくまでシビアなのだ。ちなみに彼女は武術もたしなむらしい。素晴らしいプロポーションの持ち主だが、それを見る機会がないのはまったく残念なことだ。



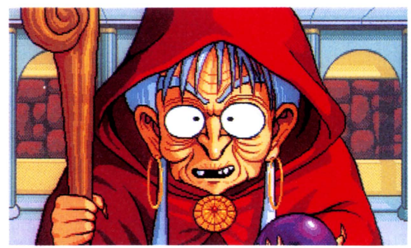
◀商売熱心な武器屋の娘。このコは塔のモンスターに捕まらない。残念でござる

おばば

美少女度チェック		清純度	
知　性	■	お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	■

●年齢　不明　●身長　148cm　●体重　40kg　●スリーサイズ　知ってどうする
●血液型　O型　●出会いの場所　ストロベリーフィールズの予言者の家

キタナイ、見たくないなどと言ってはならない。なにしろタケルが困ったときに実にありがたい助言をしてくれる偉大な予言者さまなのだ。ちなみに、今はこれでも大昔にはミス・ストロベリーフィールズだったらしい。ホントかなぁ。たしかに孫娘のソーシャを見れば、わからないわけではないけれど。人間、こうはなりたくないもんですなぁ。



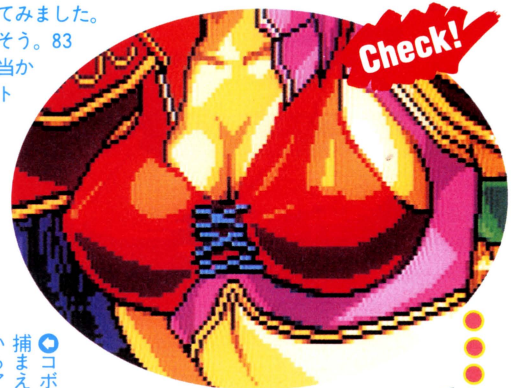
◀これが美少女かって、それは言わぬお約束。長寿の秘訣は長生きすることだね

アン

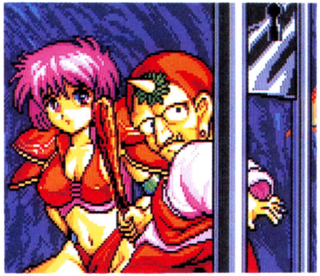
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　16歳　●身長　151cm　●体重　40kg●スリーサイズ　83/59/80
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔1F

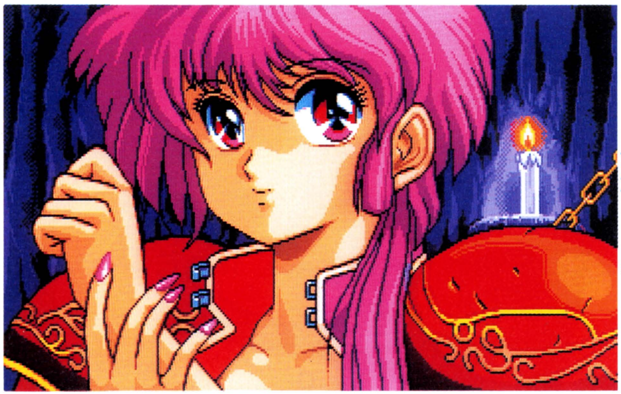
ストロベリーフィールズ王宮付きの女戦士。女神の塔1Fでコボルトに捕らえられ、ヒドイ目に遭わされていたところをタケルに助けられる。プロポーションは十分にオトナと言えるけど、中身はまだまだコドモっぽいみたい。でも仲間の女戦士アニーの救出を、いやがるタケルにチャッカリお願いするあたり、男心のくすぐり方をなかなか心得ているようだ。しかしカンタンにモンスターに捕まっちゃうなんて、この国の戦士って…。



➡一気に拡大してみました。ヒモが結構キツそう。83という数字が妥当か専門家のコメントが欲しいよねぇ



⬅コボルトに捕まえられているアン。たぶんヨワイ



⬅クリクリっとした目が可愛らしいアン。小柄だけど活発なタイプの女のコに見える。サイドに一房伸ばした髪がポイントだ



⬆塔に入って最初に出会う女のコだけに露出度はイマイチ。先は長い

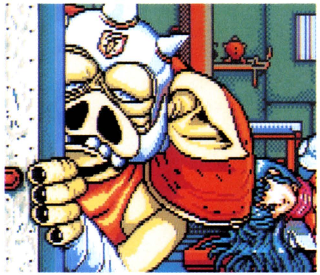
アニー

美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	■
品　位	■	露出度	
感　性		プロポーション	
体　力	■	テクニック	

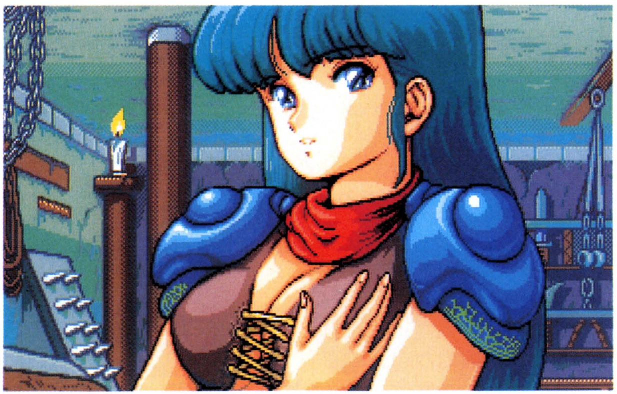
●年齢　18歳　●身長　163cm　●体重　46kg　●スリーサイズ　80／56／80
●血液型　B型　●出会いの場所　女神の塔1F

オークに捕まりイジメられていたところを、アンの話を聞いたタケルによって救出される。彼女の持っている情報は重要。エレベーターの存在と、2Fへの隠し階段の場所を教えてくれるのだ。

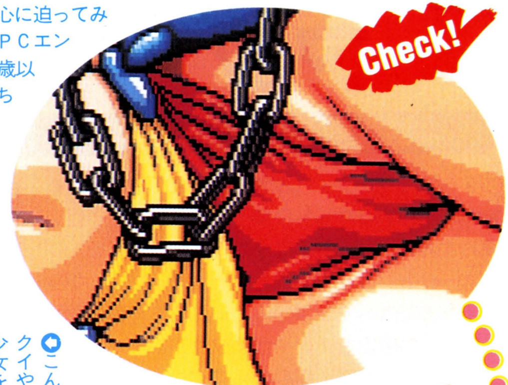
オトナっぽくて落ち着いたカンジを持った美少女で、スレンダーなボディもなかなかに魅力的。ちょっと冷たそうなところがオネエさまって感じかなぁ。ちょっと年上の女性が好きな人にはオススメだ。何がオススメかはよくワカラナイけど…。



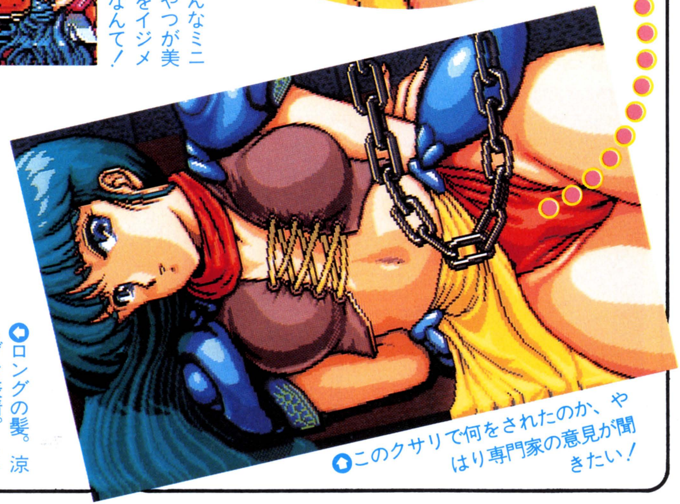
●こんなミニクイやつが美少女をイジメてるなんて！



●ロングの髪。涼しげな表情。まさに美少女って感じ。こういうタイプが本来は基本形だと思うんだけど…。いかがでしょう



●思い切って核心に迫ってみました。今月のPCエンジンファンは15歳以上推奨です（もちろん大ウソ）



●このクサリで何をされたのか、やはり専門家の意見が聞きたい！

メル

美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　16歳　●身長　153cm　●体重　43kg　●スリーサイズ　85／60／87
●血液型　ＡＢ型　●出会いの場所　女神の塔２Ｆ

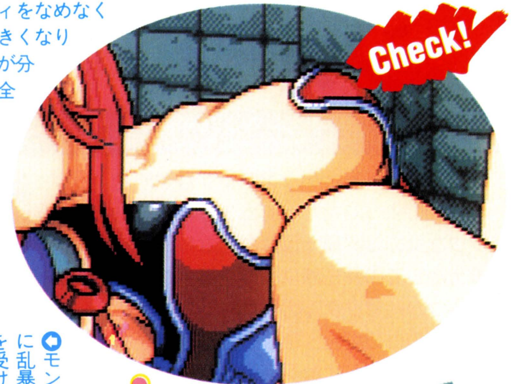
塔１Ｆのドラゴンナイトのいけにえにされるため、オーガによって護送中のところを通りかかったタケルに助けられる。自称王国一の短剣の使い手で、助けたあとからタケルの役に立とうとついてきてくれる。２Ｆのドラゴンナイトを倒すまでの間をタケルと一緒に戦ってくれるのだ。

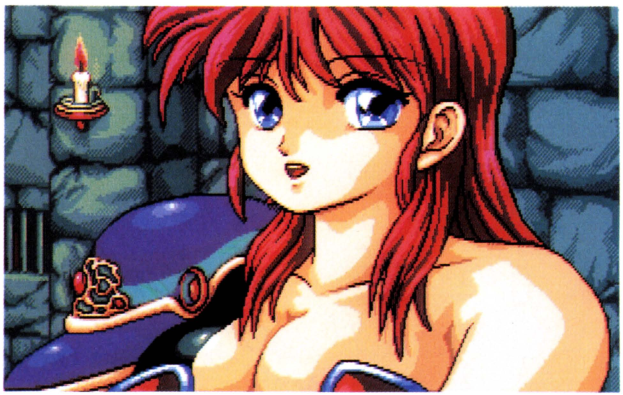
16歳という年齢に似合わないバツグンのプロポーションの持ち主。どちらかというと健康なお色気で勝負というカンジかなぁ。それもイイよね。



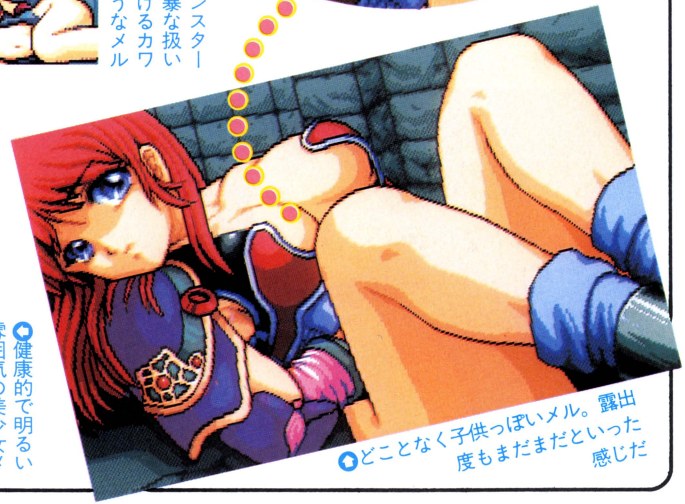
◆モンスターに乱暴な扱いを受けるカワイそうなメル

◆赤いキャンディをなめなくてもこんなに大きくなりました（元ネタが分かる人はたぶん全国で30人？）





◆健康的で明るい雰囲気の美少女メル。このあとしばらくの間、タケルと一緒に敵と戦ってくれる。得意な武器は短剣だ



◆どことなく子供っぽいメル。露出度もまだまだといった感じだ

シオン

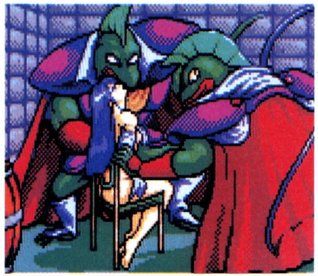
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　18歳　●身長　164cm　●体重　48kg　●スリーサイズ　90/62/89
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔2F

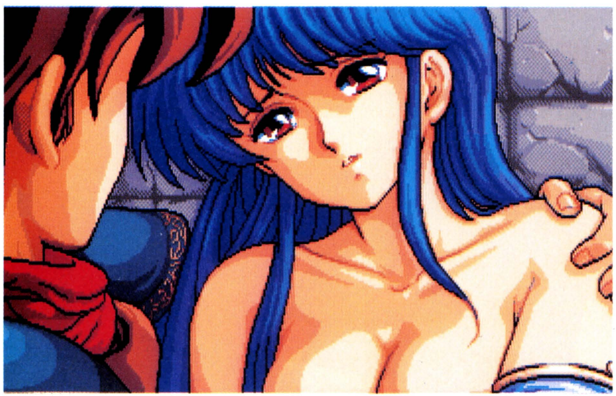


なんとも悩ましげ。流れ落ちる長い髪もポイントになっている。思わずなんとかしてあげたくなる表情だ

　特別取り調べ室というアヤシゲな場所で、リザードマンによってたかってムチ打たれていたカワイソウな女のコ。見た目はおとなしそうだが王国の戦士としての責任感は強く、重要な情報をしっかりとつかんでタケルの役に立ってくれる。
　でもこのコの場合、悩ましげな表情がなんといってもセクシーだよね。意外とパワフルなボディもスリーサイズを見るとメガトン級の破壊力だし、こんな風に見つめられたらキミならどうする？



イスに縛ってムチで打つとはなんたる非道な仕打ち



切ない表情でタケルを見つめるシオン。タケルが「シオン。ボクは君のためなら死ねる」と言ったとか言わないとかいう話



布キレで隠すとは卑怯ナリ！ってそれじゃあオゲレツくんだよね

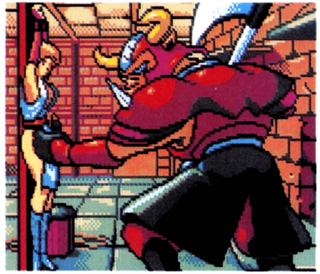
ジェーン

美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

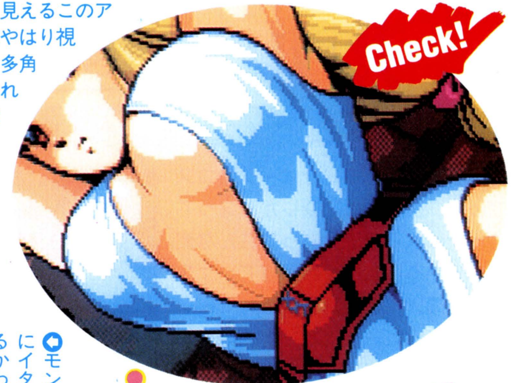
●年齢　18歳　●身長　164cm　●体重　44kg　●スリーサイズ　88／62／89
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔3F

なんとモンスターにクサリで縛りあげられて、あんなことやこんなこと、そんなことってどんなこと？　というくらいのヒドイ目に遭わされていたらしい。ホントかな？　彼女は王国に仕える優秀な魔法戦士。しっかりと任務を果たしていたらしく、タケルに重要な情報を教えてくれるのだ。

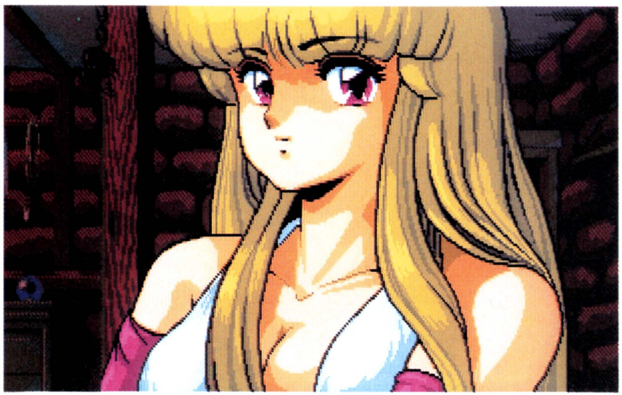
見た目はおしとやかだが意外と口が悪い。お色気タイプではないけれど、下から見上げたアングルは、なかなかよろしいんじゃないでしょうか。



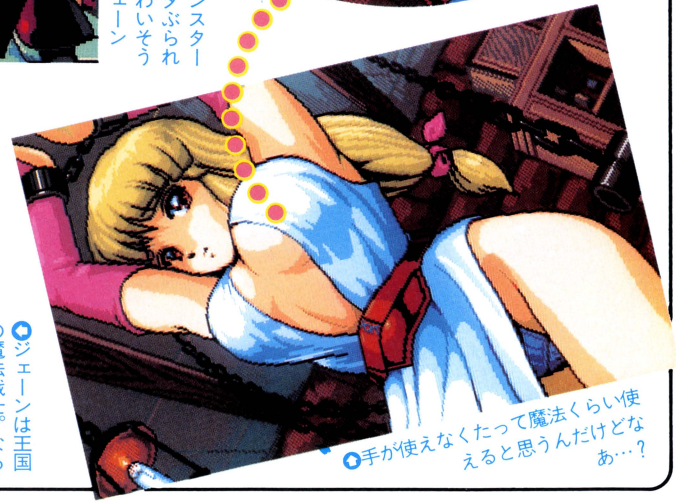
●モンスターにイタぶられるかわいそうなジェーン



●やけに大きく見えるこのアングル。物事はやはり視野を広く持ち、多角的に検討しなければならないのだ



●ジェーンは王国の魔法戦士。なるほど聡明な顔だち。彼女は情報をくれるだけではなく、タケルにイイコト?もしてくれる



●手が使えなくたって魔法くらい使えると思うんだけどなあ…？

ルル

美少女度チェック		清純度	■
知性		お色気度	
品位		露出度	
感性		プロポーション	■
体力	■	テクニック	

●年齢　16歳　●身長　153cm　●体重　48kg　●スリーサイズ　83／61／87
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔3F

3作目にも登場したオークのコスプレ娘。決してコスプレが趣味ってことではなく、ワケあってこんな姿をしているらしい。おかげでタケルに本物のオークと間違えられて、いきなり斬られそうになって大騒ぎ。女王に重要な使命を与えられているようだが、こんなことでは果たしてうまくいくかどうか心配だね。



⬆後ろから見ると、やっぱり小柄なオークにしか見えないよね



⬆このコのこのカッコはシリーズのファンにはおなじみ。やっぱり趣味？

ラーラ

美少女度チェック		清純度	■
知性	■	お色気度	
品位	■	露出度	
感性		プロポーション	■
体力	■	テクニック	

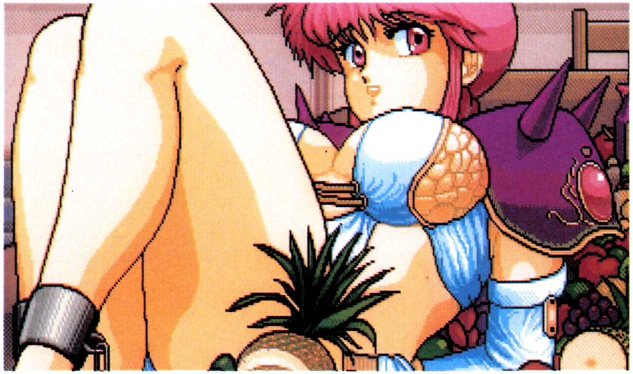
●年齢　15歳　●身長　158cm　●体重　47kg　●スリーサイズ　83／58／82
●血液型　B型　●出会いの場所　女神の塔4F

なんとモンスターたちにお酒のつまみにされかけた女のコ。テーブルの上にのせられていたところをタケルに助けられる。彼女は町でなにかの商売をしているらしい。町に戻ると彼女のお店がオープンしているぞ。

でも彼女も15歳という年齢にもかかわらずこのボディ。たしかにオイシそうだよねってそりゃ違う？



⬆美少女を酒のつまみにするとはウラヤマシ、いや許せんぞ！



⬆「私の胸を南方系のフルーツと間違えちゃイヤ」とか言ったらしい？

レイラ

美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　19歳　●身長　160cm　●体重　53kg　●スリーサイズ　84／62／88
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔４F

　彼女は王国に仕える魔導師。自称王国一の記憶力の持ち主ということだけど、肝心のドラゴンナイトの部屋の合言葉をよく覚えていないのだから、あまり当てにならないかも。
　あわやモンスターに活け造りにされるかけたところを、タケルによって救出される。おチャメな表情がなかなかカワイイ女のコだ。



⇧酒のつまみどころか活け造りとは言語道断！　酒池肉林？



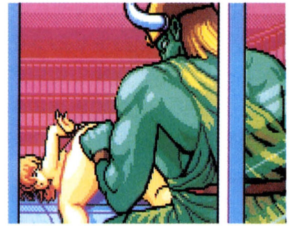
⇧あられもないポーズがかわいそうだが、キュートでプリチーな女のコだ

マリア

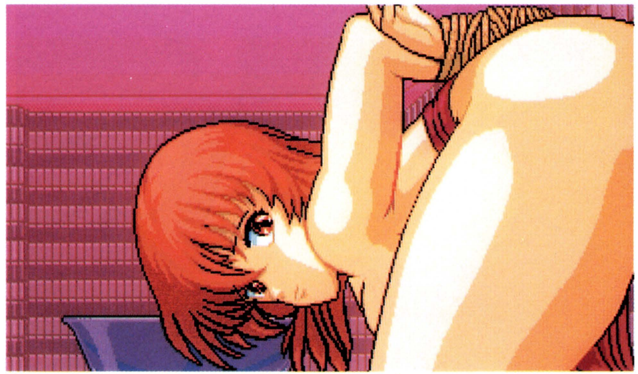
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	
品　位		露出度	
感　性		プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　18歳　●身長　157cm　●体重　45kg　●スリーサイズ　88／62／90
●血液型　O型　●出会いの場所　女神の塔５F

　塔５Fはモンスターのための一大歓楽街と化している。マリアはアヤシイお店で働いており、今にもお客を取らされそうになっているところをタケルに救出される。彼女は町で髪結いの商売をしていたが、モンスターに誘拐され、働かされていたらしい。ある意味でオトナっぽいその態度にタケルもたじたじなのだ。



⇧最も危険なアングルがこれ。今月のＰＣエンジンファンは…



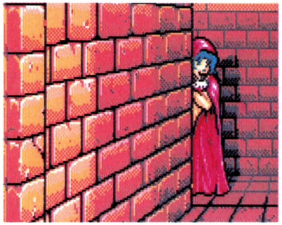
⇧このコにはタケルも軽くあしらわれてしまう。ちょっとエッチな女のコ

マッチ売りの少女

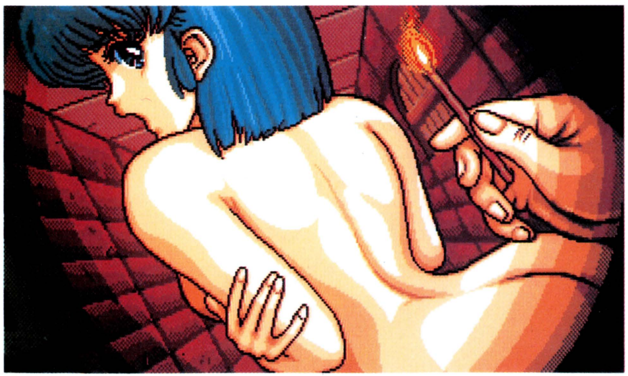
美少女度チェック		清純度	
知　性		お色気度	■
品　位		露出度	■
感　性	■	プロポーション	■
体　力		テクニック	

●年齢　16歳　●身長　155cm　●体重　47kg　●スリーサイズ　85／58／90
●血液型　B型　●出会いの場所　女神の塔５F

　暗がりを歩いていたタケルに声をかけてくる。高いお金を払ってマッチをするとなんと全裸の美少女がうかび上がる♡　彼女はモンスターにマッチを売ってお金を稼いでいたらしいが、タケルを見たとたん悲鳴をあげて逃げてしまう。モンスター相手だと恥ずかしくないのかなぁ。とにかくプロポーションはバツグンだ。



⇧暗がりで、通りかかる相手に声をかけてくる怪しげな女のコ



⇧人間の男が相手だと大騒ぎするのに、モンスターが相手なら平気なの？

シーラ

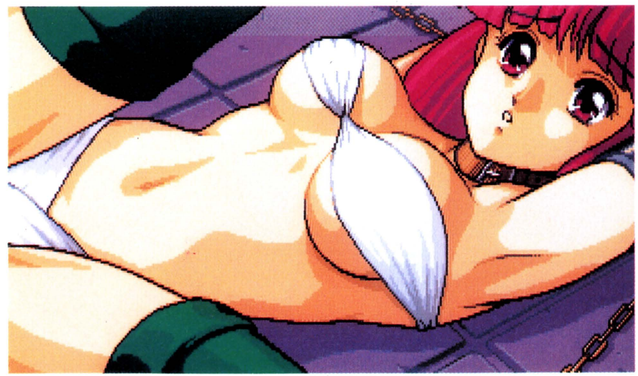
美少女度チェック		清純度	■
知　性		お色気度	■
品　位	■	露出度	
感　性	■	プロポーション	
体　力		テクニック	

●年齢　16歳　●身長　160cm　●体重　51kg　●スリーサイズ　98／64／95
●血液型　O型　●出会いの場所　女神の塔５F

　シリーズに登場する美少女中最大の98cmというバストサイズの持ち主。タケルも思わず見とれて助けるのを忘れてしまいそうになるほどのモノなのだ。自分の家にいるところを誘拐されてきたという彼女は「ポペポの館」というアヤシゲな店で働かされていた。モンスターといえどもやっぱり巨乳が好きなのかなぁ。



⇧「ポペポの館」というお店でアヤシゲな仕事をさせられてる



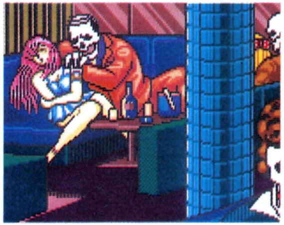
⇧なんと98ｃｍ。地球を何度も滅ぼす威力を持ってるらしい!?

ソーシャ

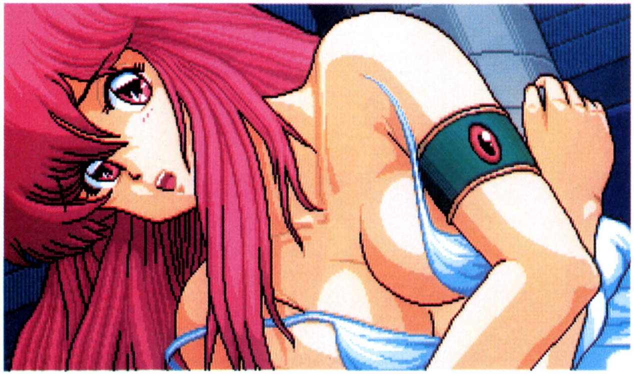
美少女度チェック			
知　性		清純度	
品　位		お色気度	
感　性		露出度	
体　力		プロポーション	
		テクニック	

●年齢　20歳　●身長　162cm　●体重　48kg　●スリーサイズ　85／56／88
●血液型　A型　●出会いの場所　女神の塔５F

ソーシャはなんと、あの予言者のおばばの孫娘。似なくてよかったね。町にいたところをさらわれて「クラブおげまん」という店で働かされていたのをタケルに助けられる。均整のとれたプロポーションはなかなか素晴らしい。恥ずかしそうに微笑む表情も魅力的だ。将来おばばのようにはなって欲しくないよね。



⇧こちらは「クラブおげまん」でエッチなことをさせられてる



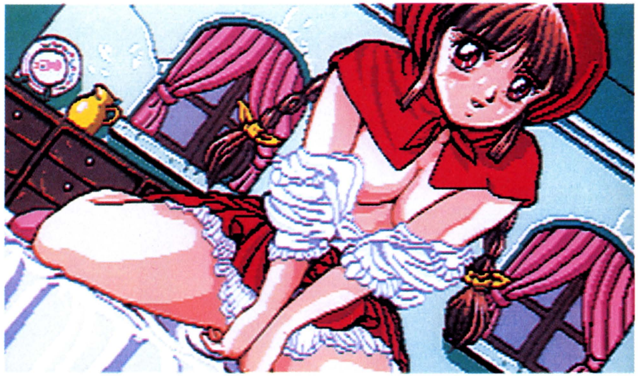
⇧このコがあのおばばの孫娘というからオドロキ。大昔のおばばの姿か？

『グラフィティ』でさらにオイシイ

タイトルの『～&グラフィティ』とは充実のオマケモードのことだ。このグラフィティでは『II』と『III』に登場した美少女キャラのグラフィックを見ることができる。また『I』の登場キャラは、ゲーム中で出会った時点でデータが登録される。特筆すべきはその検索機能。登録された美少女キャラのデータによって、年齢の高い順とか胸の大きい順といった検索が可能となっているのだ。

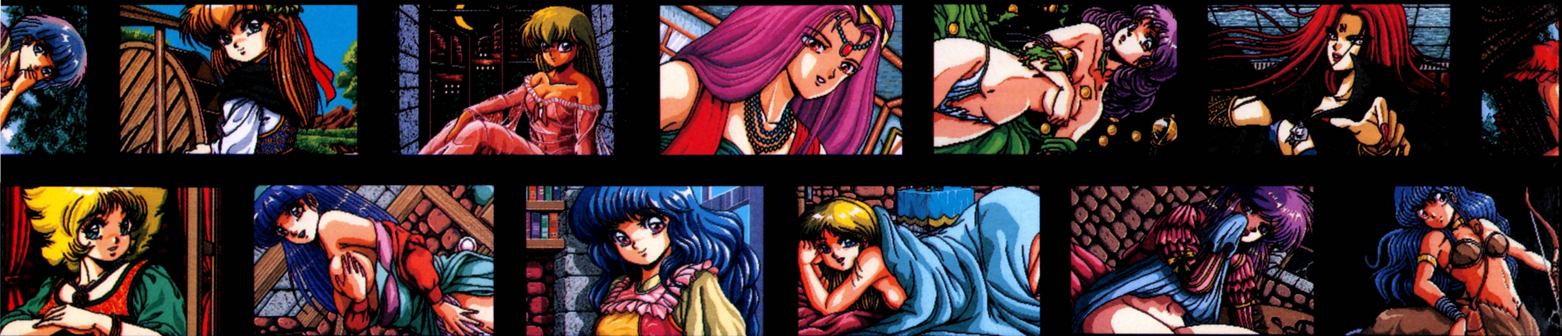


⇧I作目に引き続き『III』にも登場するコスプレ娘ルル。さすがにオトナっぽくなっている



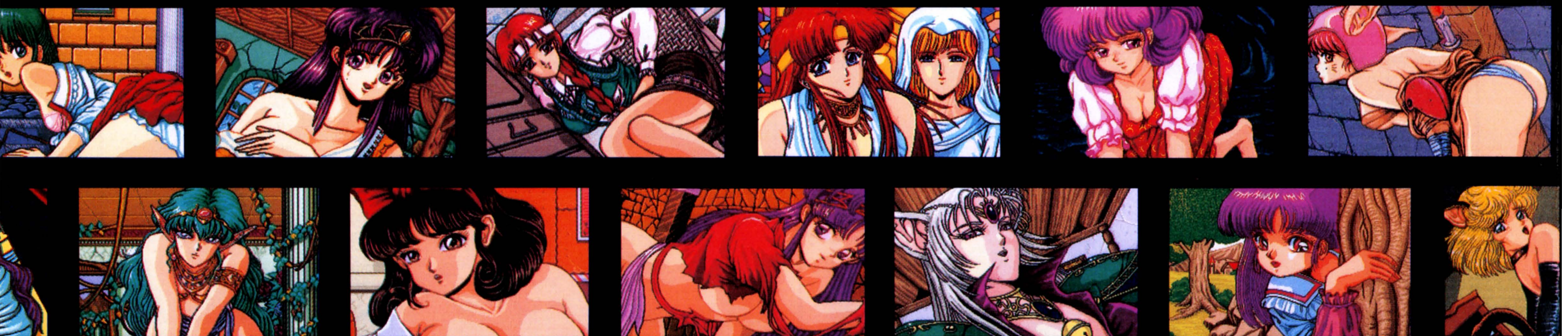
⇧おばあさんと２人で森の家に住んでいるクララ。『III』で隠れた人気を呼んだ赤ずきんちゃんだ。もちろんグラフィティで会うことができるぞ♡

彼　女　達　に　も　会　え　る・・・



DRAGON KNIGHT & GRAFFITI

希望小売価格
7,800円（税別）



NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業部　044(853)5580
▶お問い合わせ（月～金／午前10時→午後7時）
●テープサービス 044(853)5560

山田　敏代



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	4	3	3	2	3	2	3
防御力	4	4	4	3	3	4	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ハイキック	10	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	リバースゴリースペシャルボム	26
走りながらⅡ(Ⅰ)	延髄斬り	16	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	スリーパーホールド	24
カウンターでⅢ(Ⅱ)	トラースキック	14	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サッカーボールキック	21
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	ニーリフト	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	マフラーホールド	19
組んでⅡ(Ⅰ)+上	高速ブレーンバスター	18	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フライングニードロップ	17

豊田　真奈美



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	4	3	3	2	5	3
防御力	4	3	5	3	3	4	5	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	スーパードロップキック	10	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	JPオーシャンサイクロンスープレックス	26
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ロッキーフェイスボトム	14	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	JPオーシャンフルネルソンホールド	17
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	変形鎌固め	16
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	サイドスープレックス	16	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ムーンサルトプレス	21
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ローリングクレイドルホールド	7	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ラ・ケブラータ	26

井上　京子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	3	3	4	3	5	4	4
防御力	3	3	4	4	3	4	3	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走ってロープ際でⅢ(Ⅱ)	トペ レベルサ	14	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	コブラツイスト	31
カウンターでⅡ(Ⅰ)	バックフリップ	16	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	カンバーナ	19
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	モンゴリアンチョップ	10	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	スパイダーネスト	25
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	バックドロップ	16	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	背面ダイビングエルボー	17
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	ナイアガラドライバー	29	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ	23

井上　貴子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	3	4	3	3	3
防御力	3	3	4	3	3	3	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドロップキック	10	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	ツームストンパイルドライバー	28
走りながらⅡ(Ⅰ)	ジャンピングニーパット	11	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	オーロラスペシャル	23
カウンターでⅡ(Ⅰ)	サイクロンホイップ	9	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドラゴンスリーパー	16
組んでⅢ(Ⅱ)	全女式ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	膝十字固め	4
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ダブルアームスープレックス	16	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フライングニードロップ	17

長谷川　咲恵



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	4	4	4	3	2	2	3	3
防御力	4	4	4	3	3	4	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ローリングソバット	11	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ノーザンライトスープレックス	25
走りながらⅡ(Ⅰ)	ローリングソバット	14	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	ロコモーションダブルアームS	48
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ローリングソバット	12	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	胴絞めスリーパーホールド	32
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	チョークスリーパー	20
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	バックドロップ	16	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	STF	15

みなみ　鈴香



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	4	3	3	3	3	3
防御力	3	3	4	3	4	4	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅢ(Ⅱ)	キチンシンク	14	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	変形パワーボム	27
カウンターでⅡ(Ⅰ)	風車式バックブリーカー	18	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	卍固め	26
組んでⅢ(Ⅱ)	全女式ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サイキック	15
組んでⅡ(Ⅰ)+下	パイルドライバー	19	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ダイビングセントーン	17
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ダブルアームバックブリーカー	23	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ	23

堀田　祐美子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	4	3	4	3	3	2	4
防御力	5	5	3	4	3	3	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	フライングニールキック	16	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	ピラミッドドライバーEX	27
カウンターでⅡ(Ⅰ)	風車式ホイップ	8	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ジャーマンスープレックス	21
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	エルボーパッド	8	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サッカーボールキック	21
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ダブルアームスープレックス	16	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ジャンボスープレックス	22	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ダイビングヘッドバット	19

※このゲームは6ボタンパッド、メモリーベース128に対応しています

三田　英津子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	3	4	3	4	2	4
防御力	3	3	3	4	2	4	3	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドロップキック	10	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	エアプレーンスピン	21
走りながらⅡ(Ⅱ)	キチンシンク	14	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	デスバレーボム	30
カウンターでⅡ(Ⅱ)	ブレイジングチョップ	13	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ジャーマンスープレックス	21
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	アイアンクロー	18
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ペンデュラム式バックブリーカー	17	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18

下田　美馬



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	3	3	2	3	4	3
防御力	3	3	3	2	2	3	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	ランニングネックブリーカードロップ	17	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	タイガースープレックス	23
カウンターでⅡ(Ⅰ)	キチンシンク	13	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	キャメルクラッチ	12
組んでⅡ(Ⅱ)	全女式ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ロメロスペシャル	12
組んでⅡ(Ⅰ)+上	ブレーンバスター	17	コーナーポストからⅡ(Ⅱ)	フライングニードロップ	17
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ノド輪落とし	21	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

吉田　万里子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	3	3	3	2	2	4	3
防御力	3	3	3	3	3	3	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	フライングボディアタック	12	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	卍固め	26
カウンターでⅡ(Ⅱ)	エルボーバッド	8	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	キャメルクラッチ	16
組んでⅡ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	逆片エビ固め	13
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ダブルアームスープレックス	16	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	フライングボディプレス	18
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ラ・マヒストラル	6	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

伊藤　薫



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	2	3	3	2	3	4	2
防御力	2	3	3	4	2	2	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	片足ドロップキック	9	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	低空ドロップキック	10
カウンターでⅡ(Ⅰ)	キチンシンク	13	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ジャーマンスープレックス	21
走りながらⅡ(Ⅰ)	ジャンピングヒップアタック	15	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	フットスタンプ	14
組んでⅡ(Ⅱ)	全女式ボディスラム	8	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	スーパーフットスタンプ	20
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	バックドロップ	16	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ	23

バット吉永



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	4	2	4	3	3	2	4
防御力	4	4	3	4	3	3	3	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅱ)	ジャンピングヒップドロップ	13	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	マシンガンキック2	21
走りながらⅡ(Ⅰ)	浴びせ蹴り	17	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	延髄ヘッドバット	14
カウンターでⅡ(Ⅱ)	キチンシンク	13	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	アイアンクロー	18
組んでⅡ(Ⅱ)	脳天エルボー	9	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	逆片エビ固め	13
組んでⅡ(Ⅰ)+下	ヘッドバット	18	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ヒップドロップ	15

チャパリータASARI



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	2	3	2	2	2	5	2
防御力	2	2	2	2	2	2	4	2

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドロップキック	10	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	サマーソルトキック	17
走りながらⅡ(Ⅰ)	フライングボディアタック	12	バックでⅡ(Ⅱ)またはⅡ(Ⅰ)	肩車バックドロップ	19
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ロンダートカンガルーキック	16	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ムーンサルトフォール	13
組んでⅡ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	スカイツイスタープレス	22
組んでⅡ(Ⅰ)+上	ウラカンラナ	20	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

デビル雅美



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	3	4	3	5	2	5
防御力	4	4	4	4	3	4	4	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
相手と離れてⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドロップキック	10	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	恐怖パワーボム	29
走りながらⅡ(Ⅰ)	ラリアート	15	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ショルダークロー	28
カウンターでⅡ(Ⅱ)	ショルダースルー	11	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	スリーパーホールド	22
組んでⅡ(Ⅱ)+左か右	ハンマーブロー	9	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18
組んでⅡ(Ⅰ)+上	リフトアップスラム	19	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ダイビングギロチンドロップ	22

ダイナマイト関西



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	5	4	4	5	3	5	2	4
防御力	4	3	4	4	4	4	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	ラリアート	15	組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+下	スプラッシュマウンテン	31
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ミドルキック	12	バックでⅢ(Ⅱ)またはⅡ(Ⅰ)	ネックスマッシュ	21
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	エルボーバッド	8	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サッカーボールキック	21
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	ペンデュラム式バックブリーカー	17	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サソリ固め	14
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	通天閣スペシャル	27	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ダイビングヘッドバット	19

尾崎　魔弓



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	4	2	3	3	4	3
防御力	4	4	4	3	3	3	4	4

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅢ(Ⅱ)	片足ドロップキック	12	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	テキーラサンライズ	23
カウンターでⅡ(Ⅰ)	キチンシンク	13	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ステップアームブリーカー	5
組んでⅢ(Ⅱ)	ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	アキレス腱固め	4
組んでⅡ(Ⅰ)+上	フェイスバスター	18	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	旋回式ボディプレス	15
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ジャンピングアームブリーカー	10	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	トペ コン ヒーロ	23

キューティー鈴木



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	3	4	2	3	2	3	3
防御力	4	4	5	3	3	4	4	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	ジャンピングニーバット	11	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ドラゴンスープレックス	25
カウンターでⅡ(Ⅰ)	ブロックバスター	16	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ドラゴンスリーパー	16
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	サイキック	15
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	DDT	19	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フットスタンプ	14
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	キューティースペシャル	24	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

プラム麻里子



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	2	4	3	5	2	2	3
防御力	2	3	3	3	5	3	2	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅢ(Ⅱ)	ジャンピングヒップドロップ	13	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	胴絞めスリーパーホールド	32
カウンターでⅡ(Ⅰ)	カニ挟み膝十字固め	10	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	スタンディングクラッチ	12
組んでⅢ(Ⅱ)	ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	フィッシュストレッチスリーパー	18
組んでⅡ(Ⅰ)+下	ダブルリストアームソルト	21	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	フライングボディプレス	18
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ストレッチプラム	18	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

福岡　晶



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	3	4	3	3	2	3	4	3
防御力	2	3	3	2	3	3	3	2

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	スクリューヘッドシザースホイップ	18	バックでⅢ(Ⅱ)またはⅡ(Ⅰ)	ブルドッキングヘッドロック	15
カウンターでⅡ(Ⅰ)	パワースラム	18	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	キャメルクラッチ	14
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	フライングメイヤー	9	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18
組んでⅡ(Ⅰ)+左か右	DDT	18	コーナーポストからⅡ(Ⅰ)	ムーンサルトプレス	21
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ローリングクレイドルホールド	7	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	みちのくスペシャル	30

キャンディー奥津



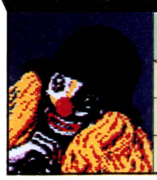
個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	2	2	5	3	2	2	4	3
防御力	2	2	3	3	2	3	3	3

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	ランニングネックブリーカードロップ	17	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	ローリングジャーマンスープレックス	42
カウンターでⅢ(Ⅱ)	カニ挟み	10	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	JPレッグロールクラッチ	20
組んでⅢ(Ⅱ)+左か右	アームホイップ	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ボストンクラブ	18
組んでⅡ(Ⅰ)+下	パイルドライバー	19	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フットスタンプ	14
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+上	ショートエルボー	10	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	プランチャー	23

ボリショイキッド



個人データ

	キ	パ	投	P	関	ラ	飛	腕
攻撃力	1	2	2	2	3	2	5	2
防御力	2	2	2	2	2	2	3	2

得意技一覧

操作	技名	威力	操作	技名	威力
走りながらⅡ(Ⅰ)	フライングボディアタック	12	バックでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	胴絞めスリーパーホールド	32
カウンターでⅡ(Ⅰ)	サイクロンホイップ	18	相手ダウン中頭でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ステップキック	15
組んでⅢ(Ⅱ)	ボディスラム	8	相手ダウン中脚でⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	膝十字固め	4
組んでⅡ(Ⅰ)+下	モンキーフリップ	16	コーナーポストからⅢ(Ⅱ)	フライングボディプレス	18
組んでⅠ(Ⅰ+Ⅱ)+左か右	裏投げ	24	場外方向に走ってⅠ(Ⅰ+Ⅱ)	ラ・ケブラーダ	26

『Ⅰ』も『Ⅱ』も、かゆいところに手が届くのだ！

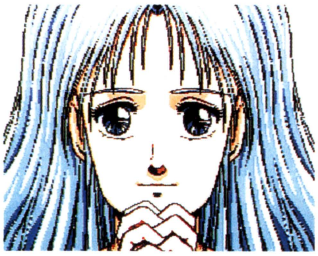
イースⅠ・Ⅱ

CD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売日：'94年12月16日（発売中）
価格：3980円（税別）
ジャンル：アクションRPG
継続機能：パスワード・バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：100%

ラストボス直前までのポイント攻略

超ノリのいいサウンドと美しいビジュアルを満喫しながら、広大な世界を冒険する『イース』シリーズ。再販版を購入してプレイする人も、前から持っていたが途中で挫折したという人も、エンディングまでハマらず進めるようにと、ツボを心得たポイント攻略を敢行した。旅のお供に活用してほしい。



ビジュアルがゲームを盛り上げる

イースⅠ　エステリアの国で冒険が始まる

アドルが訪れる場所は、ミネアの街からダームの塔までの5ヵ所となる。ここは全体的に複雑な場所は少なく、サクサク進める。ただし、行き先を間違えると強い敵の餌食になるので、記事の順番どおりに進んでいこう。また、立派な扉がある場所にはボスがいるぞ。

ミネアの街

ゲームスタート時にアドルは、武器や防具を持っていないので、お金を貯めて購入するのだ。まずピムの店でサファイアを買って、酒場で片目の男に渡すとお礼がもらえる。また、フィールド上にある金の台座はピムの店で高く売れる。これらで一気に稼いだら、装備を整えてサラの店に行こう。



ここに金の台座がある。ピムの店で売ろう



サラのところへは、武器と防具を購入し、装備してから行くこと



サファイアを買って酒場に持っていく

ゼピック村

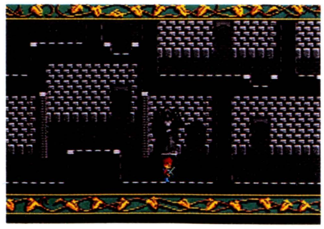
ここでは、村長の依頼を受けて盗賊のアジトへ行くことになる。村のなかには店や酒場がないので、とりあえず村人たちの話を聞いて情報収集をしておく。ジェバの家では、イースの本を読んでもらえるので、本を入手したら訪ねよう。



長老の頼みをきいてあげよう

神殿

神殿に入ったら、金色の女神像で内部にワープする。ここでは、捕らえられたフィーナを助けるのだ。奥には見えない通路があるので、マスクオブアイズで調べよう。マスクオブアイズは、フィーナを助けたあと地下2階で入手できる。



マスクオブアイズは、隠し通路が見えて、モンスターが見えなくなる

廃坑

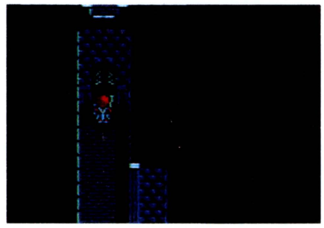
廃坑内は、画面の一部しか表示されない。しかし、そんなに入り組んでいるわけではないぞ。地下3階まであり、重要なアイテムを含む宝箱が多数あるので、見落とさないように隅々まで調べよう。



廃坑では、アドルの周りが少しだけ見える

ダームの塔

トラップだらけの場所。まず、3階の石像が並ぶ廊下でマスクオブアイズを使う。ここで入手できるブルーネックレスは、6階で必要となる。11階には体力が減る回廊があるが、彫刻のある柱をハンマーで壊すと通れる。最上階まで行けば、ラストボスとの決戦だ。



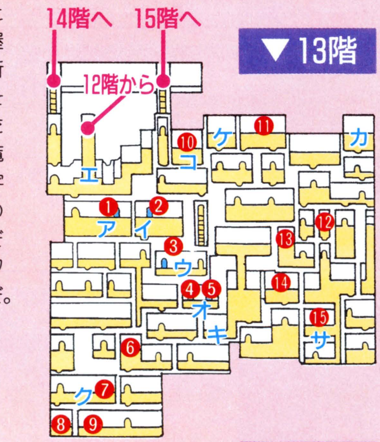
エビルリングは、16階にあるレアがいる部屋の扉の前でだけ使おう

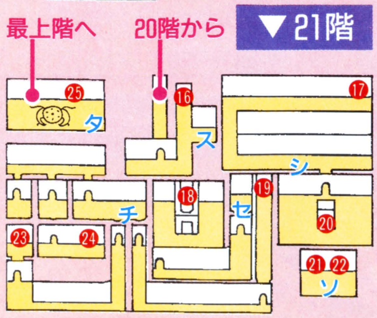
ダームの塔でハマッた人へ

ダームの塔では、特に13階と21階が最大の難所となる。部屋にある鏡に触れると、別の場所へワープしてしまうからだ。そこで現在位置を把握しておくために、マップとワープ先の一覧表を掲載する。マップ上の数字は鏡の位置を、カタカナはその出現場所を表している。それぞれの数字とカタカナは、下のワープ先一覧にも対応しているぞ。

ワープ先一覧

❶⇨イ	⑭⇨エ
❷⇨ア	⑮⇨ウ
❸⇨エ	⑯⇨チ
❹⇨カ	⑰⇨ス
❺⇨サ	⑱⇨タ
❻⇨オ	⑲⇨ソ
❼⇨キ	⑳⇨シ
❽⇨ケ	㉑⇨セ
❾⇨ク	㉒⇨シ
⑩⇨エ	㉓⇨チ
⑪⇨コ	㉔⇨シ
⑫⇨オ	㉕⇨チ
⑬⇨エ	





イースⅡ 天空にあるイースの国が舞台

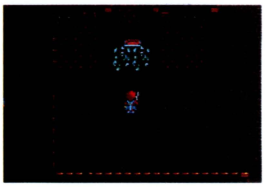
『Ⅰ』と同様に、訪れる場所はあまり多くはない。しかし特定のアイテムを使用しないと進めない場所や、ゲーム中で最大の難所と評判の、サルモンの神殿がアドルを待ちかまえる。アイテムに関しては写真で、神殿はマップを掲載しているので、よく見て進もう。

ランスの村・ムーンドリア

病気のリリアを救うため、ラスティーニ廃坑へ行く準備をする。まず廃坑へ続くムーンドリアの扉を開くため、長老に会う。長老に会うと、門番が鍵を開けてくれるぞ。そのあとムーンドリアで神界の杖を入手し、近くにいる老人に話しかけよう。神界の杖は、魔法を使うために必要なアイテムなのだ。また、廃坑の奥に落ちているロダの実も、必ず取っておこう。



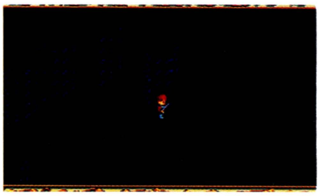
アドルの前に落ちているのがロダの実



神界の杖の前にはモンスターがいるぞ

ラスティーニ廃坑

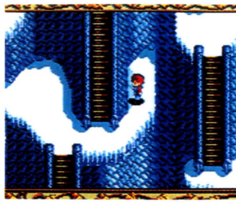
ムーンドリアの扉を抜けると、この廃坑につながる。まず、マトックを入手して医者のフレア・ラルを助けよう。下層でセルセタの花を見つければ、リリアの薬を作ってもらえるぞ。邪悪な鈴を入手して、民家で使うと通路が出現。



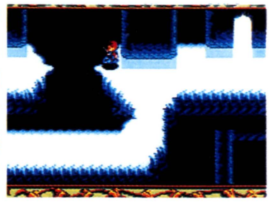
マトックを使って、崩れた壁に穴をあけ、閉じ込められた人を救う

ノルディア氷壁

先に進むために、アイテムや魔法を駆使する場所だ。道が途切れていて進めないときは、氷霧の玉を使い、氷の坂を登れないときは石のくつを使う。そして、道が氷の塊にふさがれて進めないときは、ファイヤーの魔法を使う。ただしこの場合に限り、HPが100以上ないと通用しないぞ。また、ダンジョンでもHPを回復してくれる精霊の衣は、ぜひ入手しておこう。



ここの隠し部屋に、精霊の衣があるのだ



この場所で氷霧の玉を使うと道が出現する

バーンドブレス

入ってすぐの通路では、邪悪な鈴とテレパシーの魔法を使って、モンスターと話をしよう。毒の通路を通るために必要なロダの葉は、最初のフロアの下のほうにあるぞ。



アドルの前にロダの葉が落ちているぞ

サルモンの神殿

とにかく広い神殿内を、何度も行き来する。現在位置は、常に下のマップで確認すること。ここをクリアすれば、最終決戦となる神殿中枢部に向かう。中枢部へは、女神像を利用して行ける。



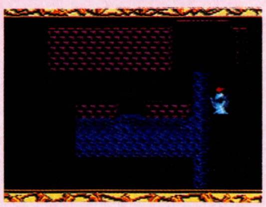
ライトの魔法は消える宝箱で使う

究極のダンジョンを行く

サルモンの神殿と、そこにつながる地下水路は、だれもが迷う場所だ。まず、神殿にはテレパシーの魔法を使って入る。ほかにも、言葉がわからないときや、攻撃できないモンスターがいたら、テレパシーの魔法を使おう。地下水路中央にいるキースから水路室の鍵をもらい、水門を開けると、水路の底も歩くことができるようになる。そこで現在位置と、神殿と水路のつながりを知るためにマップを掲載した。マップ上の英字は、マップのつながりを表している。

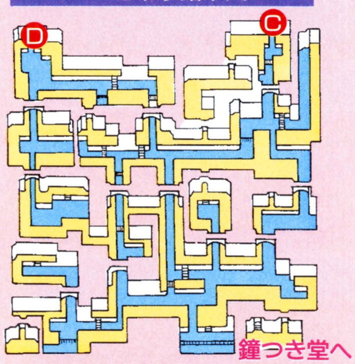


神殿と地下水路は、全部つながっている

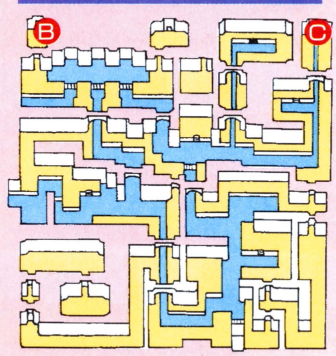


水を抜くと、下に降りて歩くこともできる

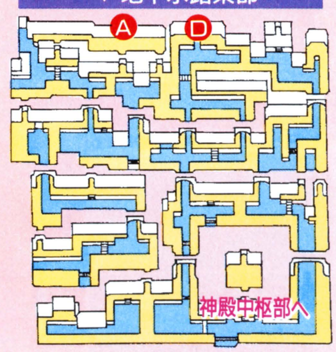
▼ 地下水路中央



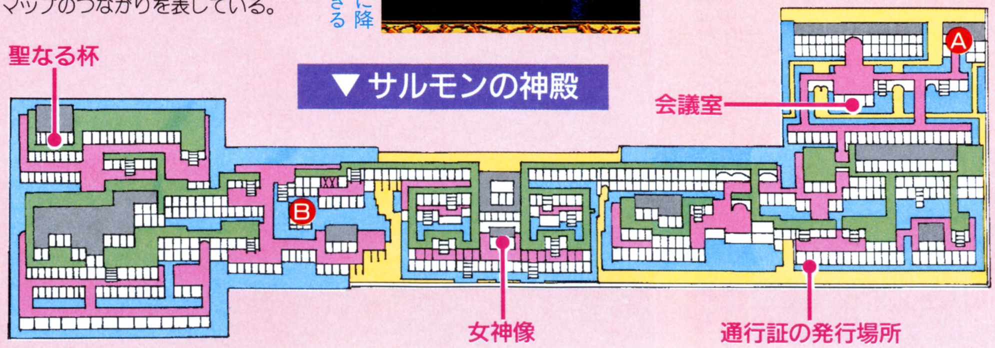
▼ 地下水路西部



▼ 地下水路東部



▼ サルモンの神殿



イストラム一艦隊の指揮はこれでバッチリだ！

スーパーシュヴァルツシルト2

スーパーCD-ROM²
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売日：'94年12月16日（発売中）
価格：3980円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：100%

ゲームを進めるうえで重要な戦闘のポイントを徹底解説。そして、ストーリー前半にあたるエピソード4までのマップを掲載。各エピソードにおける味方艦隊の進め方や、敵の惑星の攻め方を詳しく説明していく。


艦隊を率いて、ローザコート軍を倒そう

戦闘時における3つのポイント

自軍の戦略を有利に展開させるには、敵との戦闘のこなし方にかかっている。ここでは戦闘に関するポイントを解説する。どれも攻略上欠かすことができないので、しっかりと頭に入れておくこと。

エピソード開始時は必ず改装

各エピソード開始時には、改装で戦艦の能力の変更を行うこと。旗艦はキャノンとミサイルを強化。ほかの戦艦は惑星や要塞、母艦の攻撃用にボムを最強にする。そして、キャノンかミサイルのどちらかをメインの装備にするといい。



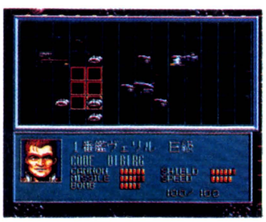
各戦艦の役割に合うように、改装を行う

新型兵器の研究と小惑星探査を忘れるな

1期（ターン）に一度、自領の主星上で研究と小惑星探査の命令を出せる。前者は新型戦艦などの早期完成。後者は資金源の確保が可能だ。旧型の戦艦の場合、相手に力負けする場合がある。戦いを有利にするためにも、忘れずにこの2つのコマンドを選択すること。

戦う相手によって戦法を変える

戦闘には艦隊戦、惑星攻略戦、要塞攻略戦の3種類がある。相手によって戦法を変えていくことが必要だ。艦隊戦は、相手の戦艦1隻を2隻以上で攻撃するのが基本。相手の旗艦を破壊すれば勝ちになるので、チャンスがあれば集中攻撃をかけよう。ただし、旗艦が母艦の場合、相手艦隊を母艦1隻にしてから攻撃すること。惑星攻略戦、要塞攻略戦は、防御衛星がこちらの射程内に入ってきたところを攻撃。衛星を全滅させてから惑星、要塞本体を攻撃すること。


相手の戦艦一隻に対し、2隻以上で戦うこと

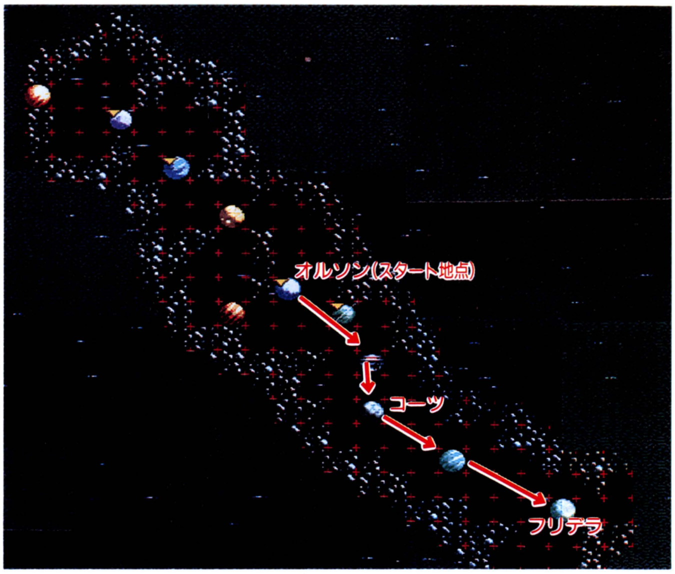

防御衛星が射程範囲に入ったところを攻撃する

物語の前半、EPISODE4までを攻略

ここでは、エピソード4までを攻略していく。マップ上の赤い矢印で味方の艦隊の進め方を示し、攻略上重要なポイントを解説している。ゲームを進めるうえで参考にしてほしい。

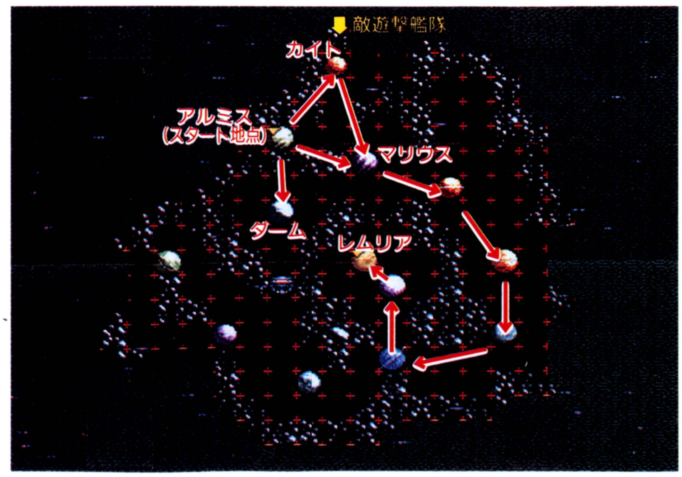
EPISODE1　継承者

敵の追撃をかわし、惑星フリデラまで逃げ切ればクリアになる。早めに惑星コーツを占領しておき、いつでも司令部を移せるようにしておくこと。惑星オルソン近くの宇宙要塞は、同盟艦隊が攻撃してダメージを与えたあとに攻め込めば、楽に倒すことができる。



EPISODE2　レムリア奪還

最初は惑星カイトと惑星マリウスを占領。その後、惑星ダームを占領したら、東側回廊からレムリアまで攻めよう。途中、惑星カイト付近に敵の遊撃艦隊が進入したら、艦隊を亜空間移動をさせて惑星カイトの守りにつかせよう。惑星ダームに敵艦隊が近づいた場合も、同様の方法で惑星ダームを守ること。なお、敵の遊撃艦隊の進入は、通信コマンドで陽動作戦を依頼すれば防ぐことができる。



EPISODE3 進撃

惑星サマノスからスタートし、惑星スノークを占領すればクリアになる。このエピソードにはサブエピソードがあり、艦隊1つを派遣しなければならない。派遣した艦隊が戻るのは、サブエピソードのクリアにかかった時間に関係する。早めにクリアすること。

まずは造船

第4艦隊には最初、戦艦が3隻しか配備されていない。エピソード開始時の改装のときに造船し、4隻フルに揃った状態にすること。

防衛ラインを張れ

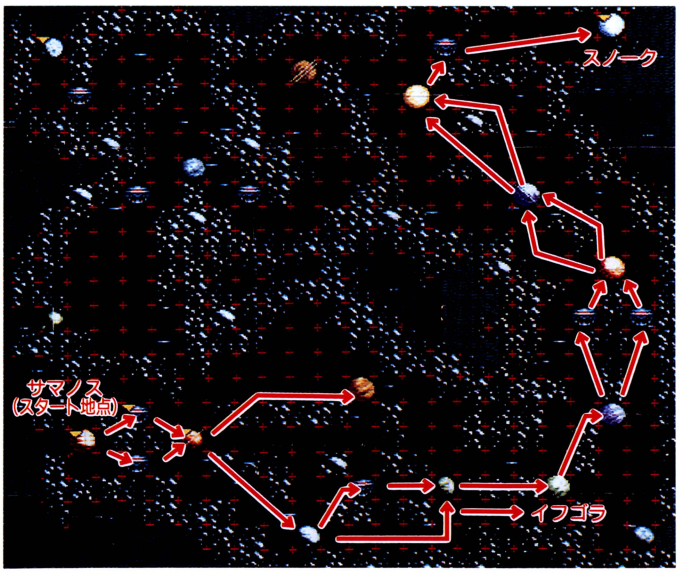
最初は、敵のツヴァリス級の戦艦が強力で、かなり手こずってしまう。ヴェリル級の戦艦の完成まで惑星サマノスの守備に努めよう。

惑星イフゴラ攻略法

惑星イフゴラには敵の艦隊が集中するため、攻略が非常に難しい。そこで、通信コマンドでトーチスへ協力を要請しよう。こまめに連絡を取れば友軍になってくれる。ゼライトを担当してもらえば、惑星イフゴラの敵艦隊が分散され、楽に占領することができる。

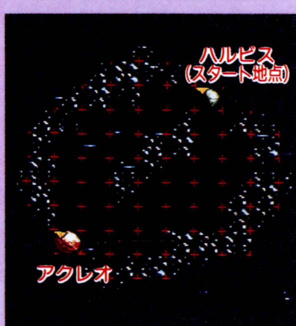
惑星スノークへの攻め

目的地の惑星スノーク付近は、細い回廊になっている。しかも惑星から遠いので、艦隊がやられてしまうと進攻に時間がかかり、敵艦隊に守備を固められてしまう。惑星スノークを攻める場合は、母艦に修理用のパーツを用意して、修理しながら攻め込んでいくこと。



サブエピソードでは…

姿を消すことができるステルス艦に関する情報収集、研究施設の破壊が目的。惑星ハルピスからスタートし、惑星アクレオを攻略すればOKだ。このサブエピソードでは、艦隊戦の相手がすべてステルス艦だ。ステルス艦と戦闘になったら、戦艦の移動の位置を決定するまえに、移動可能範囲内のすべてのマスに戦艦を動かそう。この中の移動不可能なマスにステルス艦がいる。そこを攻撃しよう。



EPISODE4 強襲

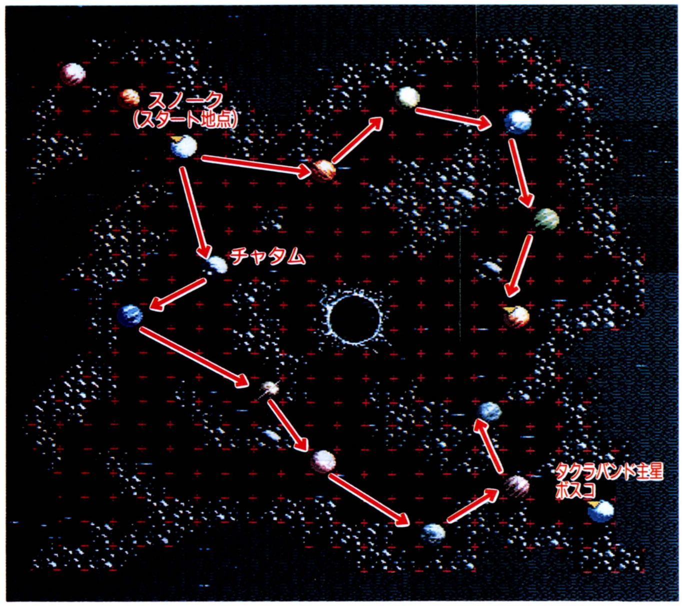
すべての惑星の制圧が目的。占領した惑星を奪い返されないように、守りにも気を配ろう。なお、惑星ボスコ付近の惑星は、同盟のタクラバンドが占領してくれる。

ブラックホールに近づくな

マップ中央のブラックホールに戦艦が接すると、その戦艦は惑星スノークに亜空間移動してしまう。作戦実行に支障をきたすので、ブラックホールには近づかないこと。

二手に別れて攻める

このエピソードの星は、ブラックホールの周りに環状に配置されている。新型戦艦が完成したら艦隊をふた手に分けて、時計回りと反時計回りの両方から進攻しよう。ただし、反時計回りのルートからの進攻を始めるのはサブエピソード終了後に行う。それまでは惑星チャタムに艦隊をとどめておいて、守備に専念すること。

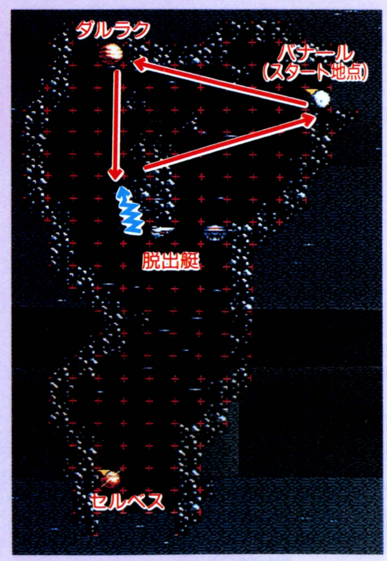


サブエピソードでは…

アンウィカ防衛軍の脱出艇を惑星バナールまで護衛することが目的。脱出艇は波線の矢印のように動くので、惑星ダルラクを占領しつつ助けにいこう。惑星セルベスからの追っ手は必ず倒すこと。脱出艇が無事に惑星バナールに着けば、第5艦隊が編成される。



●脱出艇を助けにいくときに惑星ダルラクを占領する



ソレイユとソニアたちの足取りをすべて網羅!!

ソル:モナージュ

CD

スーパーCD-ROM²
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売日:'94年12月16日(発売中)
価格:3980円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

エンディングまでをチャートで詳しく解説

エンディングにたどりつくまでの進行ルートを、序章と本章に分けてチャートで解説していく。場所名だけが示されているところは、ただ通過するだけでよい。街や城では、必ずすべての人と会話して、情報を入手するようにしよう。



○序章はソレイユで、本章はソニアでプレイする

序章

スタート

イッチの城
●国王と話して使命を授けられる

ニーポート
●街人からノースの話を聞く

盗賊の塔
●盗賊のボスを倒す
●マッピーが仲間になる

イッチの城
●サージの部屋に行く

草原
●ノースが仲間になる

封印の神殿
●サージを発見して話をする

月の街
●月の神殿で女神の水を入手

悪魔の塔
●シルバーを倒す

本章へ

本章

スタート

月の街
●ルーヌから月の女神像を入手

船着場
●ニーポート行きの船に乗る

ニーポート
●ノースが仲間になる

イッチ
●少女と城の兵士との争いを見る
●街人と話をして占い師と会うための方法を聞く

盗賊の塔
●最上階にある宝箱を入手

イッチ
●占い師に宝箱を渡す

ブラックの部屋
●ブラックの鏡を倒す
●鏡の魔法を破り国王を元に戻す
●国王から神女ルナの伝言を聞いたあと地図を入手

つづく

つづき

めざめの洞くつ
●ブラックの部下を倒す
●精霊ゴブロックと話して、はなみんの種を入手

キャラバン
●パフと話して、はなみんの種を発芽してもらう
●はなみんが仲間になる

アイン
●ポンチが仲間になる

光の矢の神殿
●光の矢を入手

アイン
●ポンチの妻と話す

ツバイン
●長老から、めざめの洞くつに入るための通行許可をもらう

めざめの洞くつ

フィーア城

ドライ
●グラタンと話して船を借りる

水源

水の神殿
●ラフレシアを倒す
●水の神女から水の女神像を入手

フィーア城
●女王から水門の鍵を入手
●グラタンに船を改造させる

キャラバン
●隊長から芸人許可証を入手

ネオ・ラプトの国
●芸人許可証を使って城に入る
●夜に城内でパフを仲間にする

つづく

つづき

ラプト
●墓場の霊を成仏させる
●土の神女から土の女神像を入手

ネオ・ラプトの国

太陽の残り島
●島にいる女の人の願いをかなえて、虹メガネを入手

学者の島

オップの街
●国王からの依頼を受ける

次元の塔
●鉄の階段を使って最上階に行く
●ブラックを倒して月の盾を入手

オップの街
●街の人と話す

月の神殿
●ルーヌから幽霊船の情報を聞く
●月の女神像を入手

海上
●地図にない島の周辺で、夜うろついている幽霊船に乗り込む

幽霊船
●ソレイユの封印された魂を倒して、太陽の剣を入手
●はなみんに乗り込む

シルバーの山
●ブラックを倒す
●星の種を倒す
●シルバーを倒す

感動のエンディングへ

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

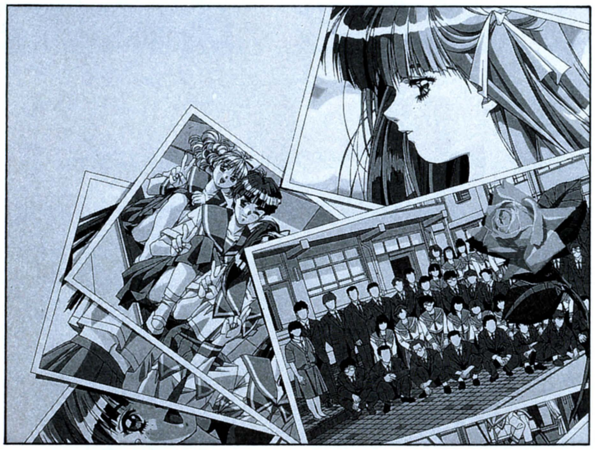
TOPICS

『同級生』がアーケードの脱衣麻雀として登場
『麻雀 同級生』

PCエンジンの移植も決定し待望の2作目も発売と、ニュースが多い『同級生』。この超人気作がアーケードの脱衣麻雀となって登場するぞ。

主人公"俺様"の強引なルールによって、脱がされちゃうのは、陸上のバンビちゃん・田中美沙、薬屋の看板娘・斉藤亜子、白衣の天使・草薙やよい、そして先負学園のアイドル・桜木舞の4人。脱衣シーンはスゴく滑らかにアニメするのだ。

この『麻雀　同級生』は、早ければ3月頃には登場するとか。早くプレイしてみたいよね。



これは元の原画だが、今回の『麻雀同級生』では、ビデオ版がメインとなっており、キャストも同じ。あのビデオ版のクオリティで、声も入れれば、うはうはだよね

声優も豪華

脱衣シーンでは平松晶子さんや、こおろぎさとみさんなど豪華キャストが喋りまくる。このキャスト陣だけでもプレイする価値があるのだ。



「こんなに色っぽい看護婦さんはいませんよ」とは平松晶子さん



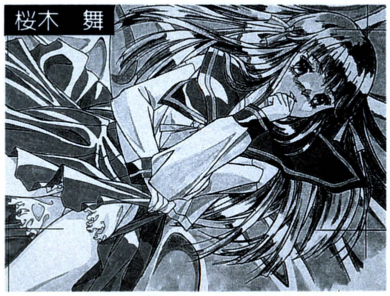
斉藤薬局の看板娘・斉藤亜子さん役は、かないみかさん



かないみかさんは、『誕生』の田中久美や、『モンスターメーカー』のロリエーンで有名



『銀河お嬢様伝説ユナ2』のユーリィ役で有名な高橋美紀さん。長い休業から復活



ヒロインの舞ちゃんは、ＯＶＡと同じく高橋美紀さんが担当

TOPICS

カプコンのアーケードの名作が家庭で遊べる
CPSチェンジャー

カプコンの名作アーケードゲームが家庭でプレイできるマシン「CPSチェンジャー」が発売されている。これは、カプコンのアーケード基盤のシステムであるCPSシステムを家庭用に調整する機械。家庭でアーケードのオリジナルが楽しめるのだ。

現在は通信販売のみで、CPSチェンジャー本体と、ジョイスティック「CPSファイター」と『ストリートファイターIIダッシュTURBO』がセットで販売されている。

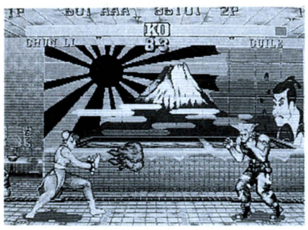
ほかに発売が予定されているタイトルは右表の通り。価格は1本2万円。数本買うと割引されてお得だぞ。

■価格：3万9800円（税／送料込み）

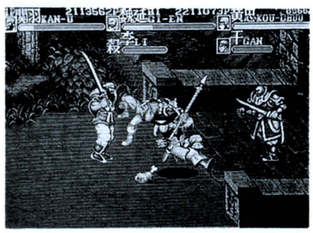
■問い合わせ先：カプコン（☎06-946-2171）



これがCPSチェンジャー。機械自体はスゴく小さいぞ



同梱される『〜IIダッシュＴＵＲＢＯ』



『天地を喰らうII』もプレイできるぞ

発売予定のタイトル	キャプテンコマンドー
ファイナルファイト	ストリートファイターIIダッシュ
ザ・キングオブドラゴンズ	天地を喰らうII
カプコンワールド2	マッスルボマー
ナイツ　オブ　ザ　ラウンド	マッスルボマーDUO

ときめきメモリアル3部作ついに完結

CD

ときめきメモリアル パート3

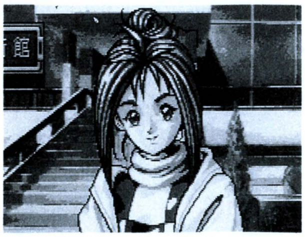
プレイステーションやサターンへの移植が発表され、まだまだ吹きやむそぶりを見せないときめき旋風。このCDドラマはとりあえずパート3で完結することに。

パート2はバレンタインデーの藤崎詩織からの衝撃の告白でラストとなり続きが待ち遠しかった人も多いはず。今回はストーリーに片桐さんが関わってくる。そして、ドラマはホワイトデーを迎え、クライマックスへと加速度を増しながら走りだす。

バレンタインデーに藤崎詩織をはじめ、女のコ数人からチョコをもらった数馬。彼はいままで、ホワイトデーのお返しをしたことがないのだ。それを片桐さんから間違ったことと指摘され、それをきっかけに数馬の考えは変わっていく。恋模様は、ラストまで混線状態で、誰が誰と付き合うのか予想もつかないぞ。そして数馬の思いの行く先とは…。

他にも虹野沙希役の菅原祥子さんや片桐綾子役の川口雅代さん、國府田マリ子さんらが歌う3曲も収録され、ゲームのオープニングでもある「もっと！モット！ときめき」のカラオケバージョンなども収録。なお前回好評だったセリフ集は片桐綾子版。目覚ましコールや留守番電話のメッセージなど、あの独特なアクセントのメッセージは聞いてるだけでも面白いぞ。

■発売元：キングレコード
■発売日：2月3日
■価格：2800円（税込）



今回は、この片桐さんの声のオマケがたくさん収録されているのだ



このジャケットが目印。まだー、2を買ってない人はまとめて買うべし

EVENT

アーケードの最新作を一足先に体験

AOU 1995

最新のアミューズメントマシンなどが展示されるイベントのAOUアミューズメントエキスポ。今年もこのAOUが、2月22、23日の2日間にかけて日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開催される。

このイベントは、世界に1歩も2歩もリードしている日本のアミューズメント業界を支えているメーカーの最先端アミューズメントマシンに一足さきに触れるチャンス。例えば今回大いに注目を集めるであろうSNKの『餓狼伝説3』を始め、ハドソンがネオジオに発売する予定の格闘ゲームなど、ここでプレイしておけば、友達にきっと差をつけられるはずだ。でも、一般の人は2日目しか入場できないので注意してね。

■日時：95年2月22日～23日、午前10時から午後5時まで
■場所：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
■入場料：2000円
■問い合わせ：全日本アミューズメント施設営業者連合会（☎03-3253-5671）



この『ギャラクシーファイト』もそろそろお目見えしているハズだ



去年の会場の風景。このように多くの人が集まり、大変規模が大きいのだ

BOOK

シルキーズの人気ゲームの原画集が発売

シルキーズ原画集

シルキーズのアドベンチャーゲーム『野々村病院の人々』と『河原崎家の人々』の原画集が発売されている。その独特なエロティズムに満ちたシナリオによって大ヒットした両作品の、画面では見ることのできない部分まで緻密に描かれているカラーの原画のほか、ゲーム開発時のキャラクタ設定や絵コンテなども掲載している。さらに選択ごとにどんどん枝分かれするマルチ・シナリオのための全分岐ポイント表を掲載し、攻略までもこの1冊でOKなのだ。

■発売元：辰巳出版
■価格：2000円（税込）



この表紙が目印。攻略本としてもいい出来なので、みんな買うべし



このようなきれいなイラストをはじめ、使用されたほとんどのカラー原画を掲載している

VIDEO

サンダー・ライガーがモンスターに変身

怒りの雷鳴

新日本プロレスのスターレスラーである獣神サンダー・ライガーがモンスターに変身してしまうというSFXビデオムービーが発売される。ライガー自ら主演し、その華麗な技をドラマの中で見せてくれるのだ。SFXの監修には、「バットマン・リターンズ」などを手掛けたスティーブン・ワンさんも加わり、その技術は目を見張るものがある。特にサンダー・ライガーがモンスターへと変貌していくシーンの技術はまさに特級品。そのSFX映像のうえに、ライガー自身によるアクション。これはプロレスファンならずとも必見。

■発売元：バンダイビジュアル
■発売日：2月21日
■価格：1万5800円（税別）



サンダー・ライガーが自ら演じるだけにそのアクションの迫力は圧巻



モンスターに変貌したサンダー・ライガー。その呪われた宿命のため、彼は戦うことに

CD&VIDEO

最新のゲーム関連のAVソフトのリリース情報から、クオリティの高いモノをセレクトしてお届けするぞ!!

ポリスノーツ



キング
2月3日発売／2800円(税込)

あの『SNATCHER』の小島監督の最新作『POLICENAUTS』のサントラアルバム。コナミ矩形波倶楽部によるクオリティの高いサイバーパンクな世界を彩る38曲を収録。これを聴いて宇宙開拓時代へと思いを馳せよう。

ツインビーPARADISE2Vol.2



キング
発売中／2800円(税込)

ラジオ「ツインビーPARADISE2」内でのステレオドラマを集めた第2弾。今回は第5話から第8話の4話を収録している。ほかには、どんぶり島版サイコロトーク「ハッピー・どんぶり島句」も収録している。

ツインビーPARADISE 2 熱唱！激唱！爆唱編



キング
発売中／2800円(税込)

ツインビーPARADISE2の出演者11名によるボーカル曲を集めたアルバム。椎名へきるさんや國府田マリ子さんなど人気出演陣によって熱唱された全10曲。ここでしか聴けないデュエットなども聴き応えバツグンだゾ！

BUBBLE SYHMPHONY



ポニーキャニオン
発売中／1500円(税込)

タイトーのアーケードゲーム「バブルシンフォニー」のアルバム。『奇々怪界』など過去のタイトーの曲がアレンジされており、知ってる人は懐かしい気分になっちゃうぞ。ほかにボーカルアレンジされた曲も収録されている。

パワードール



NECアベニュー
発売中／2800円(税込)

工画堂スタジオの人気シミュレーション『パワードール』の曲を全曲アレンジしたアルバム。FM-TOWNS版の曲をメインに、PC-98版も加え、さらにボーナストラックとして『パワードール2』から2曲も収録している。

メルクリウス・プリティ



NECアベニュー
2月21日発売／2800円(税込)

NECアベニューの育成シミュレーション『メルクリウス・プリティ』のドラマ5編とアレンジバージョンを収録したアルバム。ドラマには妖精役に國府田マリ子さん、錬金術師に古谷徹さんらによって演じられているぞ。



真サムライスピリッツ

ポニーキャニオン／発売中／4800円(税込)

NEO・GEOの剣術アクション『真サムライスピリッツ』の攻略ビデオ。各キャラごとの攻略はもちろん、全エンディングも収録。さらに、このシリーズではおなじみのゲーム版のキャストによるオリジナルドラマ「真侍活劇」も収録されているぞ。千葉麗子ちゃんを始めとしたオリジナルキャストが、ゲームとは一味ちがった魅力を見せてくれるぞ。



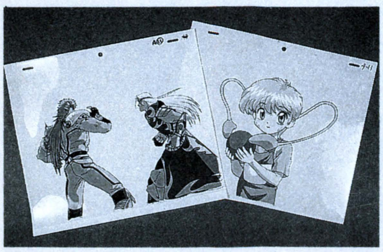
マクロスプラス Vol.3

バンダイビジュアル／2月21日発売／7800円(税込)

映画レベルの高いクオリティで制作されているビデオシリーズ『マクロスプラス』の第3弾。CGのクオリティは特に高く、戦闘シーンやヴァーチャルシンガー「シャロン」の表現は特筆もの。さらに音楽はイスラエル録音のフルオーケストラ。音楽が大きな意味を持つマクロスならではのこだわり。TVの「マクロス7」とはまた違う面白さのある作品だ。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年(職業)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは2月27日必着。なお発送をもって発表とします。



①10名 ハドソン提供。ついに発売されたFXの『バトルヒート』、『チームイノセント』のセル画。どちらが欲しいかを必ず明記してね

②3名 徳間ジャパン提供。久川綾さんのアルバム「Fantasy」をサイン入りで





③2名 『麻雀　同級生』のキャスト陣、こおろぎさとみさん、かないみかさん、平松晶子さん、高橋美紀さんの寄せ書きサイン色紙



④2名 徳間書店インターメディア提供。『電脳天使』のプロモーションビデオ。ほかでは見れない椎名へきるちゃんの姿がここに



⑤10名 コナミ提供。コナミの卓上カレンダーだ。コナミいわく、今年はウィンビーちゃんの年とか。このバーチャルアイドル・ウィンビーちゃんと月日を重ねたい人に

あて先
〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM PCエンジンファン編集部
3月号インフォ・プレゼント係

わくわく声優ランド PRESENT

声優ホットライン

読者と声優を結ぶ夢のホットライン 第2回

先月号から始まり、大反響のこのコーナー。第2回目は久川綾さんの登場だ。明るいコメントにその魅力を感じて欲しい！

今月のパーソナリティ

久川 綾さん



フリートーク&フリーイラスト

綾さん自信を持って

作詞、作曲にもチャレンジして「大変」とおっしゃっている久川綾さんですが、自分で作った詞、曲のほうが、自分に一番近く合っていると僕は思います。作詞、作曲ができるってことはやっぱり才能があるんですよ!! 自信を持ってください。ライブもがんばってくださいネ。

（福島県／桜桃太郎クン）

どうもありがとう（笑）。う～ん、自信は正直いってないんだけど、プロとしての力じゃなくて、声優であるわたしなりにがんばったものをファンのみんなにお届けできればなぁっといつも思っていますので、常に前向きで作詞作曲にチャレンジしたいと思っています。期待してね！

召使いになりたい

寒くなってまいりました…そんな僕に…綾さん「あったか～い、こころあたたまるような」お言葉をくださ～い。ああっ、綾さんが休日に遊びだめをするという手乗り文鳥になりたい♡　そういえば綾さんは１人暮らしなんですよね。ぜひ僕を召使いとしてやとってくだせえっ。

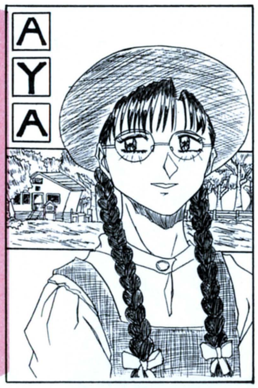
（茨城県／ハイパーくまクン）

う～ん、ぽかぽか。ほわほわ。あったかいあったかいあったか～い、これでいい（笑）。せっかくだけど召使いはいらない（笑）。１人暮らしなりの良さがあるし、手乗り文鳥と幸せに暮らしてますから。



▲北海道／植田裕樹クン

⬆カワイイキャラだね。わたしもこういう形のセーター好きだよ



◀長崎県／復活のマスオさんクン

⬅「Fantasy」のジャケットだね。赤毛のアンになりきって撮ったの。ありがとう♡



▶熊本県／田中考雄クン

⬆手乗り文鳥の名前はピースケです。ピースケだけどメスなの。この前、タマゴ産んだの

なんでも聞いちゃえ！ 直撃 公開質問箱

Q：「～セーラームーン」の亜美ちゃんの声と綾さんの声は近いの？

（宮崎県／高倉一彰）

A：声自体は水野亜美と久川綾はあんまり違いがないんだけど、喋り方が全然違います。テンポも違うかな。

Q：去る11月3日、お昼のクイズ番組にセーラーチームで出演した綾さんが「海豚」を何と読むという問題で（正解はイルカ）綾さんは「イクラあ～っ!!」と答えましたが、これは応援席の三石さんたちが「イルカよ、イルカ」と合図したのを「イクラ」と勘違いされたのですか？

（滋賀県／岩下朗人クン）

A：あのときは、わたしは「ふぐ」だって思ったんです。そしたら、わたしの前に答えた人が「ふぐ」って言って違ったんです。もう、わたしわかんなくて、応援席で深見梨加さんが自分の指輪を指しながら「イ…なんとか」って言っていて、梨加さんはわたしの指輪がイルカだと思っていたんですって。実はわたしの指輪はイルカじゃなくてタマゴの形をしていたんです。で、イのつくタマゴってイクラだと思うでしょ（笑）。あとで「この指輪イルカじゃなかったの」って話になったんですけど…そういうことです（笑）。

Q：僕は綾さんはちょっと気の強い女のコ役が似合っていると思いますが、ご自身はどうですか？

（栃木県／瞳に写る時間クン）

A：気の強い女のコは自分のなかにもっている部分が多いのかも知れないけどやりやすいと思います。

Q：ゲームのお仕事が多い綾さんですが、自分が出演したゲームの内容は把握されてますか？

（愛知県／志度谷敦クン）

A：ん一と、ゲームの内容はあんまり把握してないなぁ。PCエンジンかスーパーファミコンかぐらいは聞きますけどね。家ではゲームはしないので、たまにゲームセンターに行ったときは最近、免許とったんでドライブゲームを良くやります。

Q：綾さんのファンクラブの入会方法を教えてください。

（富山県／ナコ使いクン）

A：〒577 大阪府布施郵便局止「久川綾公認FC VOICE TO AYA」代表　荻野邦子宛まで、80円切手を張った返信用封筒を同封して申し込んでくださいね。

Q：噂の「フンドシ男」を見せて／

（福岡県／GENchanクン）

A：特別だよ。下をみてね（笑）。



⬆これが噂のフンドシ男だ。本誌読者のための久川さん直筆の描き下ろしだぞ

今月のお題目 このキャラとこんなデートがしてみたい♡

久川さんの演じているあのキャラやこのキャラと夢のデートをするためのこのコーナー。読者からのさまざまなデートコースそれぞれに久川さんからコメントしてもらったぞ。では一瞬の夢の時を…。

デート1♡「〜セーラームーン」の水野亜美ちゃんと、静かな息が白くなる雪の降る午後。相合い傘をして歩きながら「ピタゴラスの定理」について語り合いたい。

（富山県／チャチャマニアクン）

亜美ちゃんはきっと喜ぶと思うな。彼女は円周率が8万ケタまで暗唱できるので、どちらが8万ケタ以上暗唱できるか競争してもいいかもね。

デート2♡水野亜美ちゃんと大晦日の夜、出雲大社でお参りしたい！その後で富士山の見える喫茶店で初日の出を待ちながら受験勉強をしながら新年を迎えるデートがしたい!!

（岐阜県／ま〜ちゃんクン）

う〜ん、受験勉強して夜を明かす…いいんじゃない。でも亜美ちゃんも初日の出を待つときぐらいは勉強はしないんじゃないかな。2人でアツアツのお雑煮を食べてね。でも、富士山の見える喫茶店てどこ？

デート3♡：久川綾さんとそのへんを歩きながらいろんな話がしたい!!

（京都府／福永大己クン）

いろんな話をするんだったら今の季節のそのへんは寒いから、おいしいケーキを食べながらあったかいところで話すほうがわたしはいいな。

デート4♡：久川さんご自身と「大阪名物食べ歩き＆ご両親にご挨拶」というのはダメですか…？

（長崎県／復活のマスオさんクン）

大阪名物食べ歩き…いいねー。タコ焼き食べて、お好み焼き食べて、蓬莱（ほうらい）のブタマンと餃子を食べて、道頓堀に行ってお寿司定食を食べて、かに道楽行ってカニ食べて、ジンギスカンで焼き肉食べて、キクイチ堂でアップルパイを食べて…1週間くらいかかるツアーみたいになっちゃうね。でも、タコ焼きはお店のやつじゃなくて、わたしが焼いてあげましょう（笑）。



▶愛知県／KAZUクン

デート5♡：「〜セーラームーン」の亜美ちゃんと秋の日の夕暮れどきに、十番町を全て見渡すことができる丘で、ゲーテの詩集を読みながら沈んでいく夕日を2人で見ていたい。

（長崎県／夏より冬が好きクン）

ゲーテの詩集ねぇ、それは亜美ちゃんと過ごすのなら正解でしょう。でも夕暮れ時って本読めるのかな？

デート6♡：『卒業　グラデュエーション』の中本静さんに南国の島でムチでビシバシしてほしい♡

（愛媛県／アレックスクン）

ムチでビシバシ…。アルバイトではそういうことをしていたけど…。ムチでビシバシよりも、本でビシバシしてくれるんじゃないかな（笑）。

デート7♡：「〜セーラームーン」の亜美ちゃんと世界を回って地理、天文学の知識を競ってみたい！

（大阪府／正倉院クン）

亜美ちゃんと知識を競い合うのは勇気がいると思うなー（笑）。亜美ちゃんの学力ってのは想像こえるからね。でもいいんじゃない。でも、地理、天文学を世界を回りながらって、いったいどの国でするの？

⬅シャインアクアイリュージョンのシーンかな？色鉛筆がキレイだね。このページがカラーだったら良かったのにね



⬆ハガキを見て、にこやかな久川さん。全部掲載できないのが残念そうだった

▼静岡県／森下桂悟クン



⬆卒業の静ちゃん。OVAとかドラマCDとか登場する機会が多いと思うので期待しててね

INFORMATION

久川綾さんの声優以外の最新の予定をこっそり教えてあげよう。

☆徳間ジャパンコミュニケーションから「Fantasy」というアルバムが現在発売中です。

アカペラにも挑戦しましたし、他のアルバムとは違った作りになっているので楽しんでもらえるアルバムに仕上がっていると思います。

☆2月19日、日清パワーステーションにてファーストソロライブの追加公演があります。

☆3月1日に、セカンドアルバム「Hi-Ka-Ri」がバップより発売されます。作詞や作曲にもまた挑戦してますし、自分の飼っている手乗り文鳥もだして、文鳥の曲も書きました。すごく良いものができたのでひとりでも多くのみなさんに聴いて欲しいです。

☆3月にアニメニューから通信販売のみでわたしのプロモーションビデオが発売されます。

☆4月26日に去年の12月にやったファーストソロライブのビデオが発売される予定です。会場に来られなかったファンの人にこのビデオを見てもらって同じ時を感じてもらえたらなぁって思ってます。

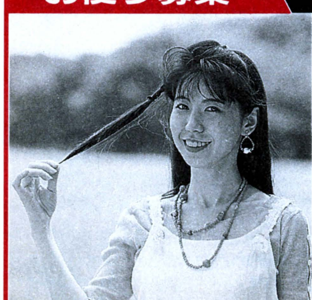




⬆現在発売中のシングル「青い空を抱きしめたい」。久川さんの作詞だ

⬆最新アルバムのジャケット。3月1日に発売予定。要チェックだ！

お便り募集　第4回パーソナリティ 三石琴乃さん



第4回のパーソナリティは『美少女戦士セーラームーン』の月野うさぎ役などでPCエンジンファン読者にもおなじみの三石琴乃さん。PCエンジンゲームにも多数出演している三石さんに、ドシドシお便りを送ってね!!

……………PROFILE……………

12月8日生まれ、血液型A型。東京都出身。代表作である「美少女戦士セーラームーン」シリーズの月野うさぎ役はあまりにも有名。また、歌手としてCDをリリースするなど、多方面で活躍中。

このコーナーは読者のみなさんからのお便りで構成されています。採用された人にはサイン色紙などをプレゼントするぞ。好きな声優さんとコミュニケーションを取ることができるこのコーナー。どんどん投稿してきてね。なお、今月の締め切りは2月27日必着となります。

●フリートーク＆フリーイラスト●

お便りや、イラストを掲載するコーナー。内容は自由。イラストはハガキ大の紙に白黒で描いて封筒に入れて送ってね。

●直撃　公開質問箱！●

読者から寄せられた質問に、直接答えてもらうぞ。おもしろい質問を待ってるぞ。

●今月のお題目●

今回のお題目は「短歌」。五七五七七の31文字で、三石さん本人か三石さんの演じたキャラをテーマに短歌を募集するぞ。例えば「関東の　土曜の7時は　セーラームーン　月にかわって　おしおきよ」といった具合に、テンポ良く語呂の良いものを待ってるよ。

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM　PCエンジンファン　三石琴乃○○係

第3回　パーソナリティ　**4月号はかないみかさんです**

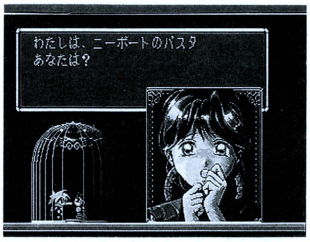
PC ENGINE 最新 DATA BANK

11月30日から12月26日までの売り上げBEST10と、2月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交え最新の情報をお伝えする。

月間売り上げ BEST 10

今月はPC-FXと同時発売された3本のソフトが、すべて10位内にランクインをしている。PC-FXは、他の次世代機より価格が高かったため、ソフトの売れ行きが懸念されたが、順調なスタートとなった。

また、低価格で再販された4本のソフトのなかで『ソル：モナージュ』がベスト10にランクインしたのにも注目。この名作RPGの再販を待っていた人の購入によるものだろう。

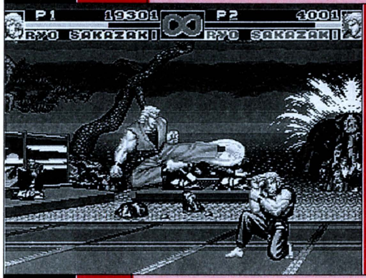


⬆'93年12月24日に7700円で発売された『ソル：モナージュ』がウレシイ価格に

11／30〜12／26の新作

12／2 餓狼伝説SPECIAL
12／9 カードエンジェルス
12／16 イースⅠ・Ⅱ
スーパーシュヴァルツシルト2
スプリガン mark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
ソル：モナージュ
藤子・F・不二雄の21エモン めざせ／ ホテル王
ロードス島戦記Ⅱ
12／22 アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
ボンバーマン ぱにっくボンバー
12／23 Jリーグトリメンダスサッカー'94
卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション
卒業ⅡFX
TEAM INNOCENT
バトルヒート

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	餓狼伝説 SPECIAL	839	ハドソン／アクション '94年12月2日発売／6900円／アーケードカード専用



読者の声 本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

・キャラが総出演でいいが技をマスターするのが大変 （福岡県／Yクン）
・小学生の女の子にボロボロに負けた。チキショー （栃木県／Jクン）
・遊びすぎて指の皮がむけてしまった （石川県／Nクン）
・2よりも音楽や画面が良くなって、おもしろかった （茨城県／Tクン）
・飛翔脚のスピードが遅くなっているのは残念 （京都府／Sクン）
・動きがスムーズでとってもやりやすかった （千葉県／Tクン）
・発売が延期になっただけあってデキがいい （栃木県／Yクン）
・「大技林'95」が早速役に立った （新潟県／Tクン）

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	753	リバーヒルソフト／シミュレーション '94年12月23日発売／8800円／アーケードカード両対応
3	初	ロードス島戦記Ⅱ	673	ハドソン／ロールプレイング '94年12月16日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
4	初	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	593	ライトスタッフ／ロールプレイング '94年12月22日発売／8300円／スーパーCD-ROM²
5	初	バトルヒート	503	ハドソン／アクション '94年12月23日発売／8800円／PC-FX
6	初	TEAM INNOCENT	472	ハドソン／アドベンチャー '94年12月23日発売／9800円／PC-FX
6	ー	ソル：モナージュ	472	NECホームエレクトロニクス／ロールプレイング '94年12月16日発売／3980円／スーパーCD-ROM²
8	初	卒業ⅡFX	456	NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '94年12月23日発売／8800円／PC-FX
9	3	美少女戦士セーラームーンCollection	433	バンプレスト／バラエティ '94年11月25日発売／8800円／スーパーCD-ROM²
10	4	ゲッツェンディーナー	290	NECホームエレクトロニクス／アクション '94年11月25日発売／7800円／スーパーCD-ROM²

表の見方 ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

顔触れはあまり変わらないが、ベスト10の中でシレツな戦いを繰り広げる人気タイトルたち。今回、数あるタイトルの中をかき分けての初登場はナグザットの『スーパーリアル麻雀PV　カスタム』だ。

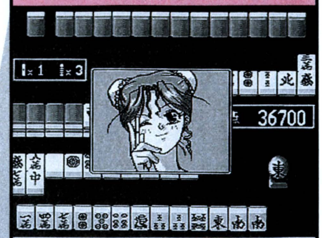
1位の『同級生』は、得票数で他を大きく引き離しての首位。竹井正樹さんの描く、魅力的で可愛いキャラクタからの人気が大きいと思われる。

また、2ヵ月連続10位だった『愛・超兄貴』は、発売が再度延期されたにもかかわらず、5位にランクイン。発売日が2月24日に決定したので、来月はもっとランキングを伸ばしてくるのではないだろうか。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	同級生	354	NECアベニュー 開発状況50%
2	2	風の伝説ザナドゥII	192	日本ファルコム 開発状況60%
3	6	天外魔境III	168	ハドソン 開発状況10%
4	4	聖夜物語	147	ハドソン 開発状況80%
5	10	愛・超兄貴	131	日本コンピュータシステム 開発状況100%
6	3	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	115	ハドソン 開発状況80%
7	初	スーパーリアル麻雀PV　カスタム	101	ナグザット 開発状況100%
8	8	ドラゴンナイト&グラフィティ	93	NECアベニュー 開発状況80%
8	7	魔導物語I　炎の卒園児	83	NECアベニュー 開発状況60%
10	8	カブキ一刀涼談	69	ハドソン 開発状況100%

以下、**プリンセスメーカー2**、**あすか120%（仮称）**、**レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編**、**空想科学世界ガリバーボーイ**と続く

今月のPICK UP



先月タイトル発表され、今月7位にランクされた『～PVカスタム』。このシリーズは滑らかなアニメーションとクオリティの高いグラフィックで人気が高い。今回の最新作は、業務用を可能な限り再現し、さらにPCエンジンオリジナルの要素も加わるとのことなので、今後も注目度が高くなりそうだ。ゲームの内容については114ページ以降を読んでね。

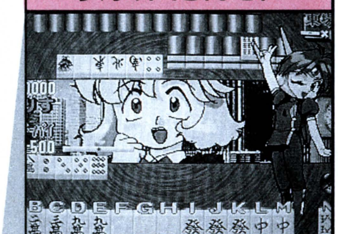
移植希望BEST10

去年、SNKは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』以降のタイトルに関してのライセンス契約を行わないことを発表した。つまり、『ザ・キング・～』や『真サムライスピリッツ』は絶対に移植されないことになる。にもかかわらず、今月『真サムライスピリッツ』のランキングが急上昇、6位にランクインした。これは、この発表を知らないユーザーが多いことに加え、移植される可能性がゼロに近いのにもかかわらず、期待しているユーザーが多い結果と関係しているのではないだろうか。

これからの『真サムライスピリッツ』の動向が気になるところだ。

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1	POLICENAUTS	109	コナミ／パソコン アドベンチャー
2	2	ぷよぷよ通	93	コンパイル／業務用 パズル
2	3	ああっ女神さまっ	93	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
4	4	ラングリッサーII	67	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
5	6	ドラゴンナイト4	64	エルフ／パソコン シミュレーション
6	10	真サムライスピリッツ	40	SNK／業務用 アクション
7	8	英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語　白き魔女	35	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
8	9	スーパーストリートファイターIIX	32	カプコン／業務用 アクション
9	7	アイドルプロジェクト	29	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
10	初	メルクリウス・プリティ	24	NECアベニュー／パソコン シミュレーション
10	初	アイドル雀士スーチーパイII	24	ジャレコ／業務用 麻雀

今月のPICK UP



先月号で移植の可能性が少なかった『～スーチーパイII』。メゲずに編集部では今月もジャレコの森田恭司さんに話を聞いてみた。「当社はPCエンジンに参入してないので移植は非常に難しいと思います。しかし、これはもう参入するしかない！　とメーカーに思わせる程のユーザーパワーを見せて欲しい…」とのこと。果たしてユーザーパワーは見せられるのか？

中古ソフトの動向

この時期は、年末年始に遊んだソフトを売り買いして、まだ目新しいソフトを手頃な値段で入手できるぞ。そんな今こそ狙いを付けていたソフトを入手してトコトンはまってみるのはいかがでしょうか。

右の表に書かれた価格は、株式会社メッセサンオー（東京本店）のもので、販売価格は税別、買取価格は税込で表記されています。（1月6日現在）
〔問い合わせ先〕株式会社　メッセサンオー
03-3255-3451

タイトル	販売価格	買取価格	タイトル	販売価格	買取価格
ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説	3400円	1800円	コズミック・ファンタジー4　激闘編	3200円	1800円
ときめきメモリアル	6400円	3400円	アドヴァンストV.G.	2500円	1200円
美少女戦士セーラームーンCollection	2500円	1400円	YAWARA／2	780円	400円
ゲッツェンディーナー	2980円	1600円	卒業写真／美姫	3400円	2000円
電脳天使　デジタルアンジュ	2980円	1600円	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争	3980円	2200円

※表の10タイトルは、本誌2月号で月間売り上げベスト10にランクされたものです。

※本誌2月号記事「PC-FXファン」に掲載した3DO版「アイドル雀士スーチーパイSpecial」の年齢制限表記は「18歳以上推奨」ではなく「16歳未満不適」です。

ソフト合計 60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

今月のプレゼント 各10名様

①カブキー刀涼談
②雀神伝説
③スーパーリアル麻雀PV カスタム
④熱血レジェンド ベースボーラー
⑤プリンセスメーカー2
⑥レッスルエンジェルス・ダブルインパクト

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～⑥）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで! 応募の締め切りは2月27日（必着）。当選者の発表は'95年3月30日発売の5月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「カブキー刀涼談必殺技早見帳」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 面白くなかった。
5 つまらなかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 付録がほしかった。
9 その他。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号を書いてください。
1 すでに購入済。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128（セーブくん）
3 マルチタップ
4 アーケードパッド（アベニューパッド6）
5 ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6 なし

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 セガサターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

20 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

1月号プレゼント 当選者発表（敬称略）

餓狼伝説SPECIAL

岩　手／近藤　真人・15歳
宮　城／古屋　治・19歳
山　形／折笠　光男・18歳
茨　城／滝田　和則・16歳
群　馬／坂本　圭・18歳
埼　玉／原田　俊行・30歳
石　川／小酒　真一・20歳
愛　知／柏木　恒二・12歳
大　阪／木下　篤史・18歳
福　岡／山村　昌之・15歳

新日本プロレスリング

埼　玉／保泉　好弘・15歳
東　京／淡路健太郎・24歳
神奈川／浅葉　孝広・23歳
　　　／山川　剛久・16歳
石　川／宮本　貴義・17歳
愛　知／豊田　浩克・20歳
京　都／背戸　和寿・14歳
大　阪／大杉　勝・17歳
岡　山／二階堂文久・13歳
徳　島／中倉　実・25歳

とらべらーず！ 伝説をぶっとばせ

北海道／工藤　正博・22歳
　　　／清野　潤・21歳
秋　田／進藤　直政・18歳
茨　城／本名　浩之・17歳
神奈川／日吉　陽子・34歳
長　野／新井　誠・14歳
三　重／稲垣　辰真・18歳
京　都／山田　巧・17歳
大　阪／石橋　航也・19歳
香　川／久保　茂健・18歳

藤子・F・不二雄の21エモン

北海道／関口　哲史・22歳
千　葉／実川　和幸・15歳
東　京／金子　一弥・24歳
長　野／木内　孝・17歳
岐　阜／野中　聡・18歳
愛　知／箱崎　心作・17歳
滋　賀／山中　佑也・15歳
京　都／浜口　英彦・17歳
兵　庫／石井　恵介・18歳
　　　／白田　康二・22歳

ボンバーマンぱにっくボンバー

宮　城／高橋　了・21歳
栃　木／割田　暁男・14歳
埼　玉／神山　和純・19歳
東　京／千葉　雅樹・16歳
神奈川／水谷　仁・23歳
新　潟／小林　義光・14歳
岐　阜／早川　智士・19歳
三　重／山本　好弘・27歳
和歌山／山下　和久・17歳
岡　山／原田　貢・19歳

マージャンソード プリンセスクエスト外伝

山　形／星川　隆宏・15歳
栃　木／山本　佑紀・6歳
群　馬／清水　毅・17歳
東　京／寺石　貴導・19歳
福　井／和田　学泰・23歳
山　梨／榎本　忠仁・18歳
静　岡／佐野　昌秀・18歳
愛　知／新海　均・17歳
兵　庫／大家　秀幸・16歳
熊　本／杉島　雄二・27歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　今号の記事
01	表紙
02	[FX Next Wave]スーパースクープ　紺碧の艦隊
03	[FX Next Wave]新作速報
04	[FX Next Wave]周辺機器情報
05	[FX Next Wave]FX新作追っかけカレンダー
06	[立体企画]カブキ一刀涼談　キャラ別戦法マニュアル
07	話題作追っかけ特報
08	[新作情報]姐(あねさん)
09	[新作情報]レニーブラスター
10	[新作情報]熱血レジェンド　ベースボーラー
11	超新作速報
12	[攻略大全XX]アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
13	[攻略大全XX]ファイプロ女子　憧夢超女大戦　全女vsJWP
14	[攻略大全XX]イースⅠ・Ⅱ
15	[攻略大全XX]スーパーシュヴァルツシルト2
16	[攻略大全XX]ソル：モナージュ
17	[特別企画]ゲームスクール　ココがいい　ココが悪い
18	移植の泉18
19	ザナドゥまるかじり　Vol.1
20	[コミックス]魔導物語　ルルーの大奮闘編　第8回
21	READER'S LAND
22	クリエイターズルーム
23	インフォスクラム
24	声優ホットライン　第2回
25	PC ENGINE DATA BANK
26	読者プレゼント
27	アフレコScramble
28	魔導倶楽部　Vol.6
29	移植の泉
30	UL-TECH　Wonder　Land
31	新作発売カレンダー
32	[綴じ込み付録]ドラゴンナイト&グラフィティ　美少女先取り鑑賞
33	[特別付録]カブキ一刀涼談　必殺技早見帳

No.	表2　雑　誌　名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン／
05	覇王
06	必本スーパー／
07	㊙スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	V　JUMP
15	LOGIN
16	コンプティーク
17	電撃王
18	MSX・FAN
19	3DO　マガジン
20	マイコンBASICマガジン
21	CD-ROMパラダイス
22	ゲームブラスト
23	ゲームチャージ
24	ゲーム・ユウ・ツウ
25	Game Walker
26	ゲーメスト
27	パワーゲーマー
28	バーチャル・アイドル
29	コロコロコミック
30	コミックボンボン
31	月刊マンガボーイズ
32	月刊少年キャプテン
33	月刊少年エース
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年ジャンプ
36	週刊少年チャンピオン
37	週刊少年マガジン
38	その他

No.	表3　機　種　名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	ウルトラ64
07	バーチャル・ボーイ
08	PCエンジン(コアグラフィックスⅠ・Ⅱ，シャトルを含む)
09	PCエンジン　スーパーグラフィックス
10	CD-ROM²システム
11	スーパーCD-ROM²システム
12	PCエンジンDUOシリーズ(DUO-R，DUO-RX)
13	PCエンジン　LT
14	PCエンジン　GT
15	スーパーシステムカード
16	アーケードカードDUO(アーケードカードPRO)
17	PC-FX
18	メガドライブ(メガドライブ2)
19	MEGA-CD(MEGA-CD2)
20	ゲームギア
21	MEGA-JET
22	ワンダーメガ(ワンダーメガ2)
23	セガサターン(V・サターン)
24	スーパー32X
25	プレイステーション
26	MSXシリーズ(MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR)
27	PC-9801／8801シリーズ
28	PC-9821シリーズ
29	FM TOWNS(マーティー、マーティー2を含む)
30	DOS／V機
31	マッキントッシュシリーズ
32	NEO・GEO
33	NEO・GEO　CD
34	LYNX
35	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
36	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
37	3DO (REAL，REALⅡ，TRY)
38	その他
39	何も持っていない
40	特に買いたくない

No.	表4　ゲーム名
	……………PCエンジン……………
001	愛・超兄貴
002	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003	あすか120%
004	アドヴァンストV.G.
005	姐(あねさん)
006	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
007	アンジェラス2　ホーリーナイト
008	イースⅣ　The Dawn of Ys
009	イースⅠ・Ⅱ
010	ヴァージン・ドリーム
011	エメラルド　ドラゴン
012	カードエンジェルス
013	風の伝説ザナドゥ
014	風の伝説ザナドゥⅡ
015	カブキ一刀涼談
016	餓狼伝説SPECIAL
017	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
018	クイズアベニューⅢ
019	空想科学世界ガリバーボーイ
020	ゲッツェンディーナー
021	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編
022	サークⅢ
023	3×3EYES　三只眼變成
024	ザ・ティーヴィーショー
025	雀神伝説
026	Jリーグ　トリメンダスサッカー'94
027	新日本プロレスリング'94　バトルフィールド　イン　闘強導夢
028	スーパーシュヴァルツシルト2
029	スーパーリアル麻雀PV　カスタム
030	スタートリング・オデッセイⅡ　魔竜戦争
031	スチームハーツ
032	ストライダー飛竜
033	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
034	スペースファンタジーゾーン
035	聖夜物語
036	セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩
037	セクシーギャンブラー
038	卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション
039	卒業写真／美姫
040	ソル：モナージュ
041	ソリッド・フォース
042	誕生　デビュー
043	天外魔境Ⅱ卍MARU
044	天外魔境Ⅲ
045	天外魔境　風雲カブキ伝
046	天地無用／　魎皇鬼
047	電脳天使　デジタルアンジュ
048	同級生
049	ときめきメモリアル
050	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
051	ドラゴンナイト&グラフィティ
052	ドラゴンナイトⅢ
053	ドラゴンハーフ
054	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
055	とらべらーず／　伝説をぶっとばせ
056	熱血レジェンド　ベースボーラー
057	ハイパーウォーズ
058	バスティール2
059	バステッド
060	美少女戦士セーラームーン
061	美少女戦士セーラームーン　Collection
062	ファイプロ女子憧夢超女大戦　全女vsJWP
063	フォーメーションサッカー'95 della　セリエA
064	藤子・F・不二雄の21エモン　めざせ／　ホテル王
065	ぷよぷよCD
066	ブラッド・ギア
067	プリンセスメーカー1
068	プリンセスメーカー2
069	ぽっぷるメイル
070	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
071	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
072	マッドストーカー　フルメタルフォース
073	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児
074	ミサイルファイター(仮称)
075	女神天国
076	メタルエンジェル2
077	もってけたまご
078	モンスターメーカー　神々の方舟
079	YAWARA／2
080	Linda³
081	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
082	レニーブラスター
083	ロードス島戦記Ⅱ
	……………PC-FX……………
084	お嬢様捜査網(仮称)
085	オリジナルRPG(仮称)
086	キューティーハニー(仮称)
087	紺碧の艦隊
088	上海　万里の長城
089	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
090	卒業ⅡFX
091	TEAM INNOCENT
092	バーチャルインベーダー(仮称)
093	パチンコ(仮称)
094	バトルヒート
095	ペブルビーチの波濤
096	麻雀(仮称)〔ナグザット〕
097	麻雀(仮称)〔日本物産〕
098	麻雀悟空　天竺
099	マスターズ(仮称)
100	野球(仮称)
101	ラスト・レベーション(仮称)
102	リターン・トゥ・ゾーク
103	ルナティック・ドーン(仮称)
104	レーシング(仮称)
	……………LD-ROM²……………
105	ヴァジュラ弐
106	GOKU
107	美リュージョンコレクション　坂木優子
108	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
109	美リュージョンコレクション3(仮称)
110	ブルー・シカゴ・ブルース
111	メロンブレイン

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2．数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：□□10　良い例：0 1 0

3．間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：1 4　良い例：1 4

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5．移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

特攻服に身を包んだうら若き乙女たち、ただいま参上!!

姐

—あねさん—

スーパーCD-ROM²

CD

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：2月24日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：アクション
継続機能：バックアップメモリ
その他：マルチタップ対応（最大2人）
開発状況：100%

美少女ゲームを数多く手掛けているNECアベニューの、久しぶりのオリジナル作品。登場するキャラクタはすべてギャル（1名オカマ）、しかも熱血硬派なアクションゲームなのだ。



BUGICOLOR

レディースが主人公の横スクロール格闘アクション

女暴走族（レディース）の抗争がテーマという、前代未聞のこのゲーム。だが、ルールはいたってシンプル。次から次へと襲ってくる敵たちをガンガン倒して進んでいくという、初心者でも楽しめるものになっているぞ。



⬆敵はすべて吹っ飛ばすことが可能。そう快だぜ

元いじめられっ子だった3人組が主人公

1年前、主人公愛の姉の優子が、「須賀飛露乙会」と名乗るレディースとの抗争の後に、行方不明になった。当時いじめっ子から、自分たちを守ってくれた優子を救出すべく、愛とその親友たち3人はレディース「エデン」を結成。優子の手掛かりを追うのだった。

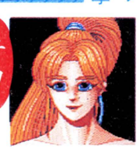


⬆主人公。攻防ともバランスのいいキャラ。ポエム作りが趣味

⬆「必殺ヤンキー回転アタック」。特攻服をなびかせて攻撃



⬆両腕を振り降ろす「必殺ダブルアッパー」。リーチが短め



⬆愛の親友。小柄なのですばしっこい。攻撃力がやや劣る



⬆愛の親友。体が大きいため動きが鈍いが、力がとても強い

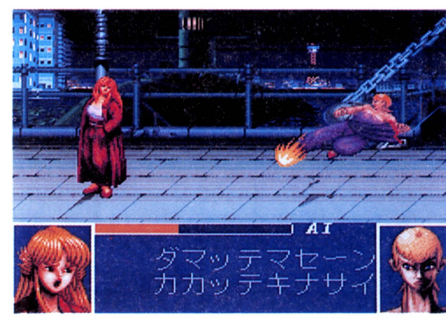
⬆「必殺ダブルサイドアタック」は、千手観音のような技

ステージのボスたちはだれも個性派ぞろい

ステージごとに登場する中、大ボスは、ひょっとすると主人公たちよりも目立っているかもしれない存在だ。元アイドル、格闘家の娘などいろいろワケ有りな過去をもつ奴ばかり。1人1人のイメージにマッチしたBGMや必殺技などが、要所に取り入れられている。



⬆C県の大ボス、西姉妹の息の合ったはさみうち攻撃



⬆K県の大ボス、ヒラリー・リンチェイの空中百回キック

ボスは倒せば仲間に

ボス戦で、1対1のタイマン勝負で相手を倒すと、主人公のチームの傘下に入ってくれることがある。仲間になったボスは、お部屋で休んでケガを療養した後、MAP画面のキャラ選択欄に加わり、操作できるようになる。3人だけでは戦力が十分でない場合などにかなり頼りになることだろう。



⬆1対1という、仁義ある戦いをすれば相手と分かり合うこともできる



⬆昨日の敵は今日のマブダチ。こんなにぎやかなチームだって作れる

あれえってね♡



⬆敵だった時はあんなに痛かった攻撃も、今は頼もしい。仲良くしてね

行方不明の姉を探すためケンカに明け暮れる日々

ゲームは、アクションステージと主人公たちが事務所として使っているお部屋の2つで構成され、それぞれを交互に行き来する。また、このゲームにはスコアがない。代わりに「兵力」というパラメータが存在する。「兵力」は、ステージとお部屋で上昇させることができるもので、効果はまだ定かではないがゲーム展開を有利にする。



↑ステージの大ボスを倒さない限りお部屋に帰れないしケガも治らない



↑ここで次の戦いにそなえ、パラメータUPやケガの療養をする

ステージは1都4県をまたにかけ展開

主人公たちが戦っていくステージは、1都4県の全5ステージ。その内の4県は、好きな順番で進めることができる。すべて関東地区の実際の地名のイニシャルが付けられている。それぞれ、その地区のレディースの生息している某所がモデルとなっているからなのだ。港の倉庫裏で集会を開いているレディース、目の前の死闘なんかまるでおかまいなしの平和な人々など。ゲームをプレイしていたら見落としてしまいがちな、細かいグラフィックにも注目。



↑ここはS県K市がモデルなんだよ



↑なんだかリアルな背景にいる人々



↑K県は港と倉庫が多い。アッ、ココは…と思った人は地元人では？



↑君達は恥じらいってものがないの

最終ステージはT都！

4つの県をクリアすると、MAP画面に最終ステージのT都が出現／　ここでの中、大ボスは、さやか、般若姫という名前以外は一切不明。そして、こいつらを倒せばエンディングが待っている。

こいつらは一体!?



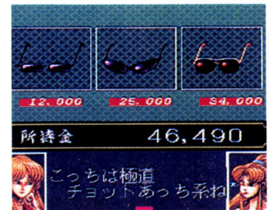
↑オープニングで見られる2人。本当に女なの？

ステージ間のイベントでゲーム展開を有利に

お部屋で選択できるコマンドは通信販売、ボーナスゲーム、お部屋のBGM変更、セーブ、ロード、寝るの6つ。ボーナスゲームだけは1回だけだが、ほかは何度でも実行できる。また、何も実行していなくても、寝るを選択するとMAP画面に切り替わる。

通販でアイテム購入

通信販売は、防御力、回復、特殊情報などさまざまな効果のある17品目、3段階のアイテムが用意されている。また、謎の「伝説のアイテム」や、買ってしまうと仲間ができなくなる「不幸のアイテム」などが存在しているのだ。



↑敵のバイクの接近がわかるサングラス。買え！



↑得体の知れない「不幸のアイテム」



↑ホラ、矢印で教えてくれるでしょ

ボーナスゲームで所持金UP

ボーナスゲームは、通常「怖い顔グランプリ」だけだが、通信販売でバイクを買うと、「チキンレース」に参加できるようになる。どちらかしか選べないが、ゲームに勝つとそれぞれ、所持金が上昇する。「怖い顔グランプリ」は、仲間になったボスたちも使用することができるぞ。



↑ボタン連打で顔が変形していく。時間制限があるのだ



↑壁にぶつからずに、ギリギリまでブレーキを我慢する

愛の「お休み前のポエム」とは？

お部屋で寝ると、ときどき乙女チックなグラフィックとポエムが流れるときが。ランダムなので全種類見た人はラッキー。

フタを開けると
輝きのメロディ、
キラメキの詩、
トキメキのダンス、
はじける小宇宙…



↑グラフィックのひとつ。特攻服を着た妖精だ

世界征服を狙う悪魔の騎士団を倒せ



RENNY BLASTER
レニーブラスター

スーパーCD-ROM²
メーカー名:NECアベニュー
発売予定日:3月
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:なし
開発状況:90%(1月16日現在)



人気イラストレーターの末弥純（すえみじゅん）が描く美しいビジュアルで彩られた、完全オリジナルのアクションゲーム。

幻想的なビジュアルを盛り込んだ超伝奇アクション

プレイヤーが選択できる2人のキャラクタによってシナリオが変わる、横スクロールのアクションゲーム。映画を見ているような、シネスコサイズで描かれた美しいグラフィックと、簡単に操作できるキャラクタによって、この世界を楽しむことができる。

主人公 夜来（やらい） 藤郎（ふじろう）



◐表向きはしがない探偵をしているが、もうひとつの顔は魔術結社を壊滅せんと暗躍する優れた格闘家。声は田中秀幸さん

主人公 條懸（すずかけ） 誓史郎（せいしろう）



◐大学の助教授であり、魔術師でもある。「サマエルの心臓」という名の宝石をめぐり騎士団と戦う。声は塩沢兼人さんだ

ストーリーにからむ重要人物



◐マリア・ド・ラクール。藤郎に騎士団の壊滅を依頼に来た。なにかと謎の多い女性



◐メッサラ。誓史郎の叔父で彼を騎士団に誘おうとした



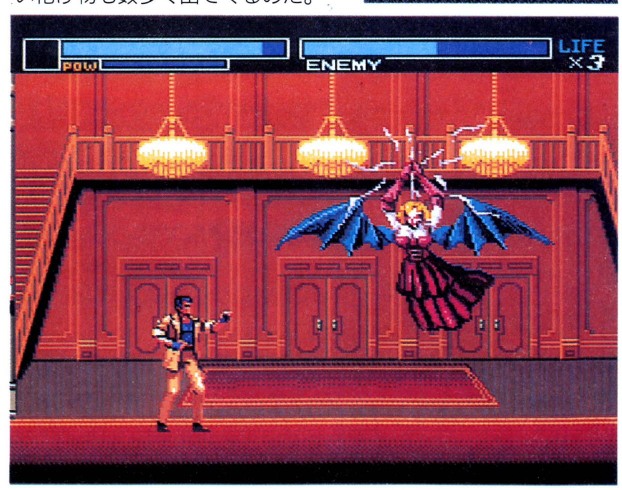
◐柳屋義一。騎士団の幹部で、藤郎の師匠のかたきでもある

敵の本拠地目指し、はるかヨーロッパへ

ステージはキャラクタにより最初だけ違うが、2ステージ以降は共通となる。目指すはヨーロッパのどこかにある、ニーベルンゲン騎士団の本拠地だ。迫り来る敵は騎士団員ばかりではない。恐ろしい化け物も数多く出てくるのだ。



◐藤郎ステージの横浜中華街。ネオンがまぶしい



◐コペンハーゲンを守る中ボスのエカテリナ。ステージが進むと、いろんな化け物が出てくるぞ

シナリオはイベントで変化

シナリオは、イベントで出てくる選択肢や、特定の場所でできるステージ選択により、マルチに展開していく。それによって、ゲーム中に使用するキャラクタが変えられたり、意外な人物がボスキャラで現れたりする。エンディングにも変化が出てくるのだ。



◐主人公どうしが仲間になるかならないかを選択

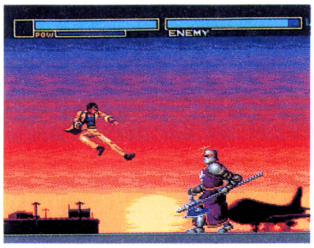


◐ヨーロッパで会う藤郎とマリア。彼女の秘密が解きあかされる？

2人の主人公がそれぞれに持つ多彩な攻撃

攻撃には、攻撃ボタンで普通に出る技のほかに、十字キーやボタンどうしの組み合わせで出す特殊攻撃や、攻撃ボタンを溜めて撃つパネル技とがある。

十字キーの操作で、ダッシュやガードが可能。それにあわせて、さまざまな攻撃パターンが用意されている。



⬆夕日を背にジャンプキックで攻撃

ボタンの組み合わせでできる特殊攻撃

恐ろしい騎士団相手では、通常技で勝ち抜くのはかなりツライ。それを補う一つが特殊攻撃である。簡単な操作で出すことができ、出す前後のスキも少ないので、非常に有効だ。下では、2人の主な特殊攻撃と、その特徴を紹介する。



⬆ダッシュして相手に急接近し、ひじ打ち攻撃

藤郎

自分の肉体を武器として戦う藤郎。けり技を得意とし、種類も豊富で威力もある。接近戦では、かなりの強さを発揮するぞ。



⬆奇襲にも対空にもなる便利な技



⬆空中で2回けりが出る。敵によっては、連続して当たることも



⬆ダッシュから一気に足元を攻撃。連続して入れれば、かなり強力だ

誓史郎

誓史郎の場合、技はすべて魔法を駆使したもの。藤郎に比べ、一撃の威力は弱いのだが、遠い間合いから攻撃ができるのだ。



⬆上空から火の玉を落とし、爆発させる



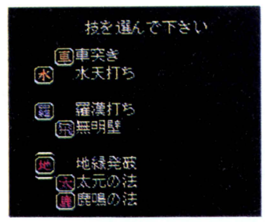
⬆ジャンプして上空から魔法の刀で切り落とす。かなり使える技



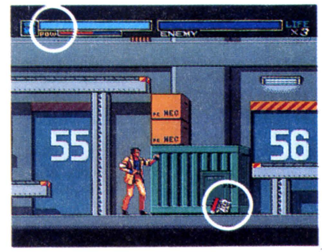
⬆相手に爆発する札をはりつける

攻撃ボタンで溜めて撃つパネル技

攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、パワーゲージのメーターが溜まっていく。上限までいけば、パネル技が使えるのだ。技は3種類まで使え、メーターがオーバーすると次の技に切り替わり、また次の技へと溜まっていく。アイテムにより、最大10種類まで技を増やす事が可能。増えたらステージ開始前に3種類選択する。キャラクタ別に4つずつ紹介しよう。



⬆増えたパネル技を、ステージに合わせ選択する



⬆上の○が体力とパネル技のゲージ。下の○がパネル技を増やすアイテム

藤郎

自分の気を高めて放つのが、彼のパネル技の特徴と言える。接近戦しかできない通常技を補うために、気を利用して遠距離から攻撃を当てることもできる。

技を増やすためには、ステージに落ちている巻物を取ればいい。



⬆高めた気を雷状にし前方に放つ



⬆フックの後、すかさず後裏拳をだす連続技



⬆体の周りに、気で壁を作り、前後を守る



⬆気の塊を地面に叩きつけ、それを走らせる

誓史郎

魔力を駆使し戦う誓史郎のパネル技は、通常技と同じく魔法の力を借りたもの。なかでも特徴的なのが召喚系の魔法。自分の目の前に妖精や天使を召喚して、攻撃してもらうのだ。

技は聖書を取れば増えるぞ。



⬆武神を召喚し、前方全てに攻撃



⬆木々の根が地中から呼び出し、敵にからむ



⬆ウリエルを召喚し、剣で攻撃してもらう



⬆竜巻を起こして、前方にいる敵をまきこむ

熱い魂の聖選手、翔馬が熱血野球で悪の暗黒野球と戦う！

熱血レジェンド ベースボーラー

スーパーCD-ROM²

CD

メーカー名：パック・イン・ビデオ
発売予定日：3月24日
予定価格：8900円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：70%（1月18日現在）

『〜ベースボーラー』は野球をライフワークとした惑星での冒険RPGだ。戦闘は、野球を用いた最大12人までのパーティバトルが可能だ。今回はその戦闘のシステムを中心に紹介していく。



戦闘に野球を取り入れたコマンドバトルRPG

この『〜ベースボーラー』は、従来のRPGにおける戦闘を野球に置き換え、アクション性の高い野球とは異なるゲームを前提に開発されたRPG。戦闘で経験値を積みイベントをクリアしていく。



↑野球ゲームが苦手な人でも、コマンドだけの選択なら簡単

戦闘はアクション性がない野球

主人公の翔馬がフィールドを歩いているとき、暗黒野球に取りつかれたチームに出遭うと突然スタジアムが出現。戦闘が開始される。

戦闘はチーム同士でのパーティバトルで、コマンドを選択する野球。守備と打撃があり交代でおこない、戦闘に勝つと経験値とお金を得る。



↑広いフィールド内には敵がいたる所にいる。敵とエンカウント後の戦闘は、敵の好きな戦い方で始まる

フィールド

打撃　戦闘　守備



↑聖打法で大ダメージだ



↑確実にアウトにしよう

勝てば経験値UP

勝負はダメージによるHP削減で決まる

惑星野球では、ダメージポイント制戦闘野球という独特なシステムを採用している。勝負は投球技と打撃技の繰り出し合いでおこなわれる。打撃ではヒットやホームラン、守備ではアウトやストライクなどでダメージを与えてHPを減らすのだ。これを繰り返し、どちらかのチームの選手全員がHP0になれば戦闘が終了する。



↑ミスの種類によってキャラクタに与えるダメージも様々

パーティは選手＋サポーターのチーム

移動や戦闘でいっしょに行動できるパーティは、聖選手9人にマネージャー1人、監督2人を加えた最大12人のチームだ。最初は主人公の天堂翔馬と、マネージャーの女のコだけで行動する。守備ポジションはキャラクタの特性を生かした場所に変えることもできる。



↑聖選手の1人の天堂翔馬



↑翔馬の幼なじみの"委員長"



↑翔馬の仲間になってくれる8人の聖選手たちは同じ証を持っている

野球ロボで人員補充

戦闘の際に選手が9人そろうまでや、選手が傷ついて倒れた場合は自動的に野球ロボで人員が補充される。ただし、野球ロボが受けたダメージはチーム内の人に割り振られることになるのだ。

野球ロボ



↑あくまでも仲間がみつかるまでのサポート用。ロボットだから気力を失わない

戦闘中には133種類の技がさく裂

戦闘で使える技は全部で133種類あり、打撃技と投球技に分けられる。さらにその威力から超必殺技と必殺技に分けられる。超必殺技は凄い威力を発揮するが、使うたびにMVが減少していく。必殺技は諸刃の剣的要素を持った技だ。MVは減らず、威力が少し弱い。

打撃技

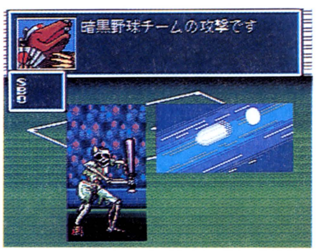
打撃技の打法は、聖打法、魔打法、秘打の3種類がある。戦闘時に打法と打種を選択すると使用することができる。しかしバットを振るかどうかは、そのキャラクタの特性で決定する。また、技には火には水といった具合に風水術の効果が秘められていて、投球技にピッタリ合えば効果は絶大だ。



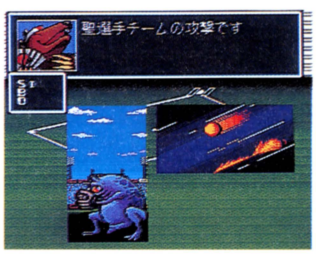
↑必殺技打法の秘打は当たりにくいが、当たれば大きく威力がある

投球技

投球技の投球法は聖球、魔球、変化球の3種類がある。これも打撃技同様に投球法と球種のコマンド選択で使うことができる。しかし、敵も特殊な打撃技や投球技が使えるので、大きなダメージを食らってしまう場合がある。



↑聖球エクスカリバーでやっつけろ



↑敵も炎の必殺技で投球してくるゾ

パラメータが試合展開を左右する

敵味方の全キャラクタには特性を決めるパラメータが設定されていて、レベルアップで値が成長する。戦闘のときは敵との特性の相性が、攻守の決定や戦闘中の打撃と守備に大きく影響するのだ。

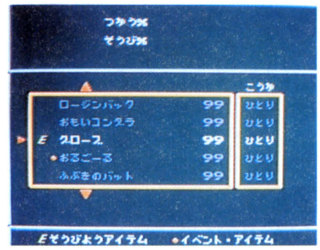
野球ならではのパラメータが10種類	
HP(ヒットポイント)	根性、または生命力を表す値
MV(ミラクルボルテージ)	超必殺技を使うための気力エネルギー
EX(エクスペリエンス)	これまでの戦いでの闘志と経験
PW(パワー)	打球の飛びと投球技のキレにかかわる
AS(アジリティースキル)	走塁と逃げにかかわる足のすばやさ
BS(バッティングスキル)	打撃技のキレにかかわる打撃の素質
CS(コントロールスキル)	ピッチングでの制球力
DS(ディフェンススキル)	守備の技術の上手さ
ES(アイスキル)	投球に対する選球眼
DM(ダメージリカバー)	ダメージに対する不屈の耐久力

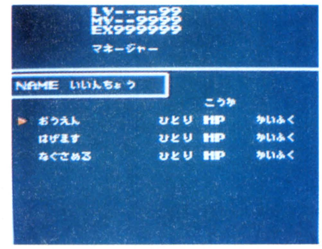
攻守交代ごとに作戦タイムが可能

タイムでは、アイテムの使用によるHPの回復や装備の交換、監督による攻撃補助の術やマネージャーの回復系の術を使うことができる。また、チームのフォーメーション変更も可能だ。タイムは攻守交代ごとに1回しか使用できないので使うタイミングが大事。



↑フォーメーションの変更ができる


↑アイテムはイベント後に入手したり、店で購入できるものがある



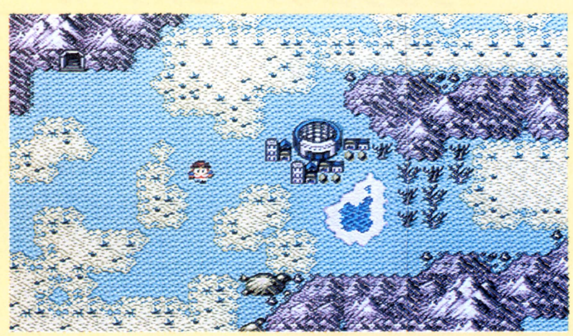
↑タイムでのHP回復はこまめに

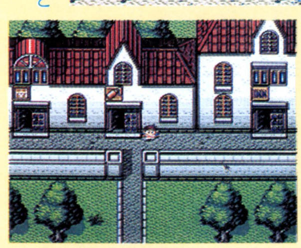
物語の舞台は人類が移住した惑星

人類が移住した惑星には、ヘンな原住生物がすでに生息し、人類が野球をすることでのみ共存共栄が可能であった。その惑星は〝野球〟と名付けられ、平和な時を過ごしていた。やがて人々の心に悪がやどり、封印されていた野球の邪神〝ダーク・ベースボーラー〟が復活し始める。聖なる証を受け継ぐ8人の選手を集め、再び封印するため聖選手の1人翔馬が旅立つ。


↑傷の手当てや、戦闘中に解説までしてくれる野球の星のおせっかいな原住生物のオーエン族

↑町のなかにはドーム球場があるなど野球中心の町づくりになっている




↑宿屋やドリンクタンド、道具屋やオーエン野球ギルドで旅支度


↑ダンジョンには野球のダイヤモンドが描かれた場所があるゾ

特別企画

編集部の独自の視点からゲームスクールを斬る！

ゲームスクール ここがいい ここが悪い





自分でゲームをつくってみたいと思ったことのある読者は多いハズ。将来ゲームメーカーに就職したいけど、プログラムってどうやればいいんだろう、グラフィックってどうやって描くんだろうと悩んでいるキミのために編集部が選んだゲームスクール６校を直撃取材で紹介する。

ゲーム制作の技術を学べるゲームスクールとは？

将来ゲーム業界に進むためにゲームスクールへの進学を考えている人もいるだろう。ではゲームの専門学校（以下ゲームスクール）ではどんな指導をおこなっているのだろうか。ひと口にゲームスクールと言ってもその数は多く指導内容も千差万別。基本的には、パソコンを使って、プログラミングやグラフィックの基礎を教えてくれる。また、プログラムやグラフィックなど専門課程に分かれているところもある。スクールによっては、そのすべてを一括して教えてくれるところもあり、パソコン初心者でも親切に教えてくれる。

多種多様なゲームスクール

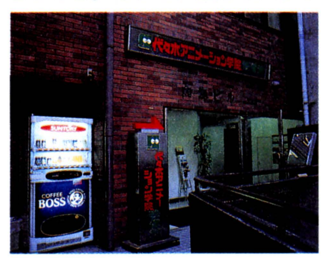
ゲームスクールにもいろいろなパターンがある。メーカーが自社のノウハウを活かし後進を育てるためのもの、デザイン学校などの中の１コースとしてあるものなどがある。また、純粋にゲームの専門学校として開校する所もある。ほとんどの場合開校の成り立ちがそのまま、そのスクールの特色や個性となっている場合も多い。



⬅94年度新設校であるアミューズメント総合学院。純粋な専門学校としてスタートしている学校だ

ゲームスクールに入学するには？

では、実際にゲームスクールに入学するためにはどうしたらいいのだろうか。学校案内や募集要項を取り寄せてみるのが一番早い方法だろう。また、体験入学や学校説明会などをおこなっているところもある。そして、自分の入学したい学校を決めたら、入学願書を提出し試験を受ける。主に作文、面接があり、学校によっては筆記試験があるところもある。が、筆記試験の点数よりも、面接での人柄や、やる気を合否の判定の中心にしている学校が多い。



⬆全国に６校あり直接学校を見に行きやすい代々木アニメーション学院



⬆吉祥寺にあるヒューマンクリエイティブスクール。交通の便は良い

メリットとデメリット

ゲームスクールのメリットとして、パソコンにさわったことがないという初心者でも、１から指導してくれる点がある。また、就職の際メーカーへのアプローチがしやすいことが挙げられる。逆にデメリットとしては、まだ専門学校として歴史が浅いため、試行錯誤の段階であることが挙げられる。



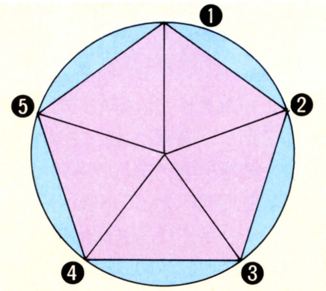
⬆自分の学びたいカリキュラムの内容のスクールを選ぼう

編集部選定によるゲームスクールガイド

ここからは、編集部選定によるゲームスクールの紹介をおこなっていこう。今回の記事では、各スクールのチェックポイント5項目を設定。それをもとに編集部独自の「ゲームスクールミシュラン」を作成した。この表は、各ポイントを4段階に評価したもの。ポイントの頂点が円の外側にあるほど評点が高く、内側ほど低い。

ゲームスクールミシュラン表の見方

①就職率 スクール公称の卒業生の就職率。ゲーム関連業界への就職率が高いほど、頂点が外側に位置するようになっている。
②機材の充実度 生徒ひとりに１台を基本として、授業に使用する開発ツールや指導に使用する機種の豊富なスクールほど頂点が外側に位置する。
③講師数 全生徒数と全講師の割合から作成。生徒ひとりに対して講師数が多いほど頂点が外側に位置する。
④専門コースの数 選択できるコースが多いほど頂点が外側になる。
⑤学費 2年制終了までの総学費をもとに作成。総学費が安いところほど頂点が外側に位置する。



ハドソンコンピュータデザイナーズスクール

住所：札幌市豊平区平岸3条5丁目1－18　ハドソンビル
TEL：011-833-4622　2年制　定員40名
学科：ゲームグラフィックデザインコース・ゲームプログラミングコース

PCエンジンユーザーにはおなじみのハドソン設立ゲームスクール。校舎ビルは北海道札幌市にあり、ビルの3Fから6Fまでがすべて校舎となっている。このスクールは2つある科の人数を合計しても17人と少数制が特徴。教師と生徒のマンツーマンの指導が基本となっており、スクールの指導方針の大前提となっている。



⇧北海道のハドソン本社の側にあるゲームスクールの正面玄関

生徒のための施設も充実

校舎ビルの中には教室だけでなく、生徒のための施設もある。合同授業がおこなわれる講義室では生徒のために特別講師を呼び、講義がおこなわれることも多い。広井王子さんやさくまあきらさんの講義がおこなわれている。講義室の隣に談話室があり、PCエンジンやサターンなどのハードとソフトが置かれている。そのほか、生徒の感性を育てるために、レーザーディスクなどの貸出しもおこなっているとのことだった。



⇧手前に各種パソコンがある談話室。棚には資料がぎっしり



⇧特別講義や合同授業がおこなわれる講義室

2つの科目で集中指導

グラフィックデザインコースとプログラミングコースの2つのコースがあり、専門課程として指導している。人数の少なさを活用して、合同授業も多く、合同授業の中では、企画やゲームデザインなどの指導をおこなっている。機材は実際にハドソン社内で使用しているPCエンジン用の開発ツールを授業に使用し、生徒に与えている。ここにも特徴があり、スクールで学んでいる2年間、その開発用ツールとパソコンを個人専用のものとして使用することができるそうだ。また、実習制作などで、生徒が機材の使用を希望したときは24時間、機材と施設を開放している。徹夜で実習制作をおこない、そのまま授業にでる生徒もいるそうだ。ある意味で、ゲームメーカーの開発室のような雰囲気をこのスクールの教室は持っている。



⇧ＰＣエンジン用の開発ツールがひとりに１台与えられる。２年間同じツールを使用して実習する



⇧グラフィック科の教室。１台のモニターでツール上の作業をおこない１台で実際の画面を見るのだ

卒業制作にCD-ROMゲームを制作

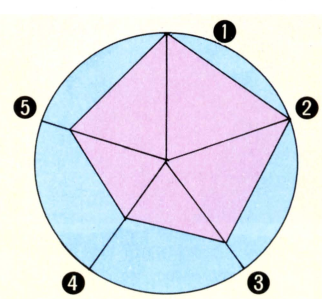
このスクールでは、授業で使用する機材の関係もあり、卒業制作としてPCエンジンのCD-ROMソフトを制作している。毎年、生徒が企画立案から制作をおこないアフレコまでおこなう場合もあるそうだ。内容は内輪ネタや、パロディ、オリジナルなど生徒の企画した作品がつまっている。1つにつき制作期間は約半年。卒業制作であると同時に現場のシミュレーション的意味合いをもっている。



⇧卒業制作のＣＤ-ＲＯＭ作品。生徒の熱意がぎっしりつまった１枚

ゲームスクールミシュラン

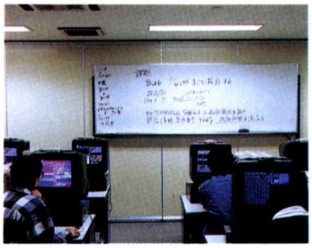
就職率の高さが光っている。また使用機材の豊富さも要チェックだ。カリキュラムを2コースとすることで、指導内容の密度を濃くしている。ハドソンで実際に使用している開発ツールを使用して、ハドソンの技術ノウハウが学べるということはかなり大きいだろう。



ヒューマンクリエイティブスクール

住所：東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
TEL：0422-23-1111　　2年制　定員300名
学科：1年前期／基礎課程・1年後期、2年次／プログラム課程・グラフィックス課程・サウンド課程

メーカー系としては初めてのスクールであり、老舗としてしっかりとした教育指導ノウハウを持っている。生徒達のアイデアを商品化していく「学生作品商品化プロジェクト」など、メーカー系ということを活かした方向性を打ち出している。ヒューマン開発から常時10数名を講師として派遣されており現場で生まれた技術をリアルタイムで指導している。'95年度からは、マルチメディア3Dグラフィック課程を新設。実際の就職に必要な技術は何か、とヒューマン社内で検討されたものを生徒に学ばせているのも特徴だろう。



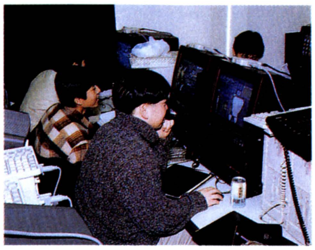
ホワイトボードに書かれた課題をスケジュール通りに仕上げる実習



2台のモニターを見ながらのグラフィック科の実習風景

2台のパソコンを同時に使用して実習

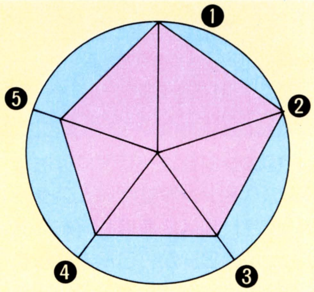
指導に使用する機材は、すべてヒューマンで実際に使用している開発ツールを使用している。授業を見て驚いたのがひとつの机に2種類のパソコンが置いてあること。指導内容をわければMacとX68000でグラフィック、PC9801でプログラムの指導をしているそうだ。メーカー系の利点を活かし、プロの環境と機材で、指導をおこなっている実戦派スクールと言える。



X68000とPC9801の2台のパソコンを使ってのプログラミング実習風景。用途ごとに使いわけるのだ

ゲームスクールミシュラン

しっかりした指導ノウハウを持っているので、確かな技術を身につけられると思われる。その成果が90%という就職率となって表れている。専門コースなどもあり、生徒の希望や適性にあった指導がおこなわれている。実績とノウハウが活きたスクールと言える。



アミューズメントメディア総合学院

住所：東京都渋谷区恵比寿南3-2-13
TEL：0120-41-4600　　2年制　定員300名
学科：コンピュータゲーム・クリエイター科・ゲームグラフィック・CGアニメーション科・声優タレント科目

94年度に開校したばかりの、バリバリの新設校。ポニーキャニオンの全面的バックアップを受け、デジタルクリエイターの養成を基本に、指導をおこなっている。1年次は基礎課程を指導していき、2年次から生徒の希望と適性を見て、専門課程へと進んでいく。とはいえ、カリキュラムの内容はあらゆるゲーム制作の作業を網羅。これは総合的なクリエイターの養成を指導の中心に据えているため。指導に使用する機材は98マルチを使用している。'95年度よりMacとDOS／Vマシンが導入されるとのことだった。また、開発の現場として学校内にマルチメディア工房を開設、実戦授業をおこなっている。新設校という点を活かしある意味で、ゲーム業界だけにとどまらない人材の育成をおこなっている印象を受けるスクールだ。



プログラミング科の授業風景。PC－98マルチを使用している。CD-ROMの授業も今後増やすそうだ



アニメーション技術の実習風景。生徒同士で集まりビデオを見ながら打ち合わせをすることも多いそうだ

声優科もあり映像メディアに対応

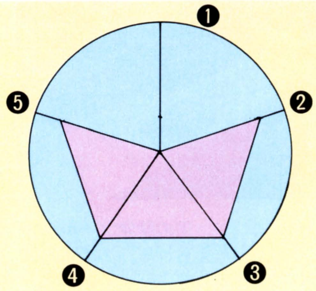
この学校では、ゲームデザイナーの養成だけでなく、CGデザイナーを養成するゲームグラフィック・CGアニメーション科と、声優を養成する、声優タレント科がある。特に、声優科は非常に人気の高い科だとのこと。そのため'95年度より、ゲームクリエイター科とCGアニメーション科を新ビルに移し、現在の校舎ビルをすべて声優タレント科の教室とするそうだ。指導する専任講師も、第一線で活躍している声優ばかり。台本を手に役を演じる授業を見せて頂いたが、生徒全員が真剣にレッスンを受けていた。また、オーデションへの斡旋(あっせん)など、デビューまでのバックアップもおこなっているとのことだった。



声優タレント科の実習風景。演技練習以外にもパントマイムやアフレコ実演などカリキュラムも多い

ゲームスクールミシュラン

まだ卒業生を送りだしていないため、就職率のデータ的なものはない。指導ノウハウも現在蓄積している状況でもあり、今後のスクールの発展＝実績につながるだろう。生徒と一緒に学び大きくなる可能性を秘めているだろう。今後の発展に期待したい。



エニックスゲームスクール

住所：東京都豊島区北大塚3-32-4OBCビル
TEL：03-3940-7210　2年制　定員120名
学科：科目などコースわけはナシ

『ドラゴンクエスト』のエニックスが開校しているスクール。授業内容はスクールで開発したオリジナルツールを使用し、1年次はクラスの専門分けはせず基礎を学び、2年次に選択科目を設け、生徒の個性を伸ばしていくそうだ。また、企画書の作成や、プレゼンテーションの仕方を指導したりと実践的な指導をおこなっている。このスクールの特徴としては、つねに求人情報を流している点にある。現場に出ることで、自分の実力を理解し自分に足りないものを自分で気づいてもらいたいとの考えから、メーカーからいいアルバイトがあれば、どんどん生徒を送りだし、その間は出席扱いになるそうだ。就職を第一に考えたカリキュラムを、非常に多く組み込んであるスクールと言える。


放課後でのゼミ風景。生徒同士でコミュニケーションを取りながらグラフィックを描いている

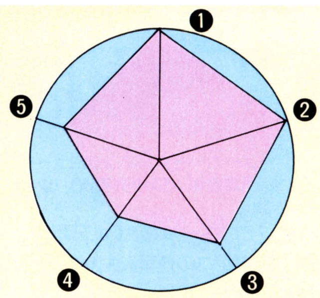

スクールでオリジナルで開発したツールを使用してグラフィックを描いている生徒



スクールの生徒がアルバイトでデバッグをおこなったスーパーファミコンソフト『マザー2』

ゲームスクールミシュラン

就職率は80%とかなり高い数字が出ている。カリキュラム内容も充実しており、現場への斡旋など学ぶ側の姿勢次第で、いくらでも専門知識を学ぶことは可能だ。また、就職した生徒の転職時の相談にも乗っており、就職に関してのアフターケアもおこなっている。



代々木アニメーション学院

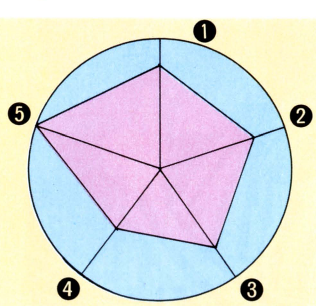
住所：東京都渋谷区代々木1-20-3
TEL：0120-14-9581　2年制　定員150名(コンピュータ・アニメ・ゲーム科)
学科：コンピュータ・アニメ・ゲーム科以外にアニメーター科、声優タレント科など12科目の専門課程がある

アニメーション専門学校としてはかなりの歴史があるスクール。グラフィックデザイナーの養成を第一に据えたカリキュラムを組んでいる。アニメーションに関するテクニックの指導にはかなりの自信を持っているとのことだった。また、総合的な知識を持って欲しいとの考えから、プログラムの講義もおこなっている。この学校の最大の特徴はその規模の大きさだろう。東京以外に札幌、大阪、名古屋、福岡、仙台の5校がある。アニメーションに関する専門課程以外にも声優タレント科やSFX特撮科など多種にわたった科があり、指導をおこなっている。


ちょうど卒業制作の授業中だった。主にパソコンゲームを作成することが多いとのことだった

ゲームスクールミシュラン

アニメーションの専門学校なだけにゲームの制作を学びたい人にとっては、物足りないかも知れない。しかし、総学費160万円という安さと全国展開という点では群を抜いている。アニメーションなどの専門課程は充実しており、絵に興味のある人向きの学校だろう。



バンタン電脳情報学院

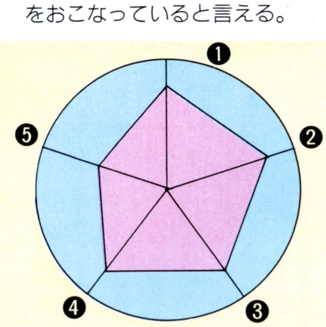
住所：東京都渋谷区東3-22-14
TEL：0120-51-0505　2年制(希望者のみ3年次もあり)　定員290名
学科：ゲームクリエイト専攻・コンピュータグラフィックス専攻・マルチメディア専攻

このスクールの最も大きな特徴は、1年次からグラフィックコースとプログラムコースに分かれている点だろう。提携しているカリフォルニア大学やアカデミー・オブ・カレッジへのアメリカ留学などを実施し、短期ながらアメリカの最新技術を学べる。機材はIBM-PCやマッキントッシュ、FMタウンズが使用され用途ごとに機種を変え生徒を指導。この学校では講師の多くが外部から来ており、PCエンジン系からはライトスタッフの澤下禎さんが講師として指導にあたっている。マルチメディア専攻科などもあり、ゲームだけでなくマルチメディア世代の育成をおこなっていると言える。


Macを使用して、プログラムやグラフィックの実習をおこなう

ゲームスクールミシュラン

ウインドウズなど、どちらかというとデジタルメディア全般の育成が中心となっている学校。留学などの国際的視野での指導もおこなっており、アメリカの最新技術を学べるなど、ゲーム業界だけに止まらない人材の育成をおこなっていっている学校と言える。



ROM² わくわく声優ランド

アフレコ Scramble

スクランブル

魂の叫びを収録! これがアフレコ現場だ

今月はハイテンションな収録ばかりで取材班は圧倒されっぱなし。読者のみんなにそれが伝わるといいな。そう祈りつつアフレコを紹介するぞ。それではスタジオへテイク・オフ!

PCエンジン

愛・超兄貴

メーカー名:日本コンピュータシステム　発売予定日:2月24日
予定価格:8900円(税別)　収録日:12月19日　収録時間:2時間

　ついに、そのベールを脱いだ『愛・超兄貴』。アフレコの情報をキャッチした我々取材班は現場へ急行。すでにアフレコは開始されているらしくスタジオでは、声優さんがマイクの前に立っているのが見える。そして、意を決してスタジオの扉を開けた取材班の耳に飛び込んできたのは、異様なまでにノリにノッた気合いの叫びだった。あまりのテンションの高さに思わず圧倒されてしまったが、気を取り直してスタジオの中へ。収録そのものはスムーズにテンポ良く進んでいった。とにかく、声優さんがノリノリの演技で、ディレクターを含め、その場にいた関係者全員が爆笑してしまうことも。アドン、サムソン、ベンテンなどしゃべるキャラの掛け声の収録は30分ほどで終了。次にBGMのサンプリングとしてのせる掛け声の収録となった。スタジオの中で曲を聞きながら熱心に作曲家と打ち合わせ。その場でBGMを聴いてもらい、曲に合わせて掛け声を当てていく。いざ本番ではほとんどが一発録りでOK。アフレコは信じられないほどの短時間で終了。まさに『兄貴』の収録にふさわしいノリのアフレコだった。



⇧作曲家との打ち合わせ。ヘッドフォンで曲を聴きながらどこで叫ぶのかを相談していた



⇧ディレクターなどが作業しているミキサールーム。ここで、指示を出して声優さんたちのセリフを録音していくのだ



⇧アドン役の戸谷公次さん。こういう役は初めてで出来が楽しみと語ってくれた



⇧サムソン役の郷里大輔さん。楽しんで演じることができましたと語ってくれた



⇧3人そろっての収録風景。今回の収録では、ひとりだけでなく掛け声などを一緒に叫んで収録する場面が多かった



⇧ベンテン、ボ帝コンシャス役の新山志保さん。アドン、サムソン役の戸谷さんや郷里さんに負けない高いテンションで迫力の演技だったぞ



⇧これが、今回の最終ボス、ボ帝コンシャスだ。前作のボ帝の奥さんだ

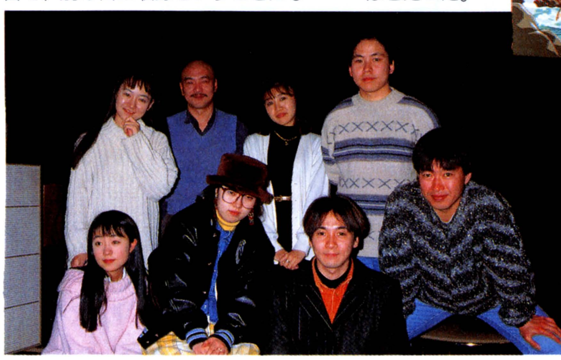
ドラマCD

ぽっぷるメイルパラダイス2

メーカー名：キングレコード　発売予定日：2月22日
予定価格：3000円(税込)　収録日：12月20日　収録時間：3時間

軽いテンポとノリで展開していくドラマCDの第2弾。メイル役に林原めぐみさん、タット役に結城比呂さん、ガウ役に冬馬由美さんと豪華な配役。前作に引き続き國府田マリ子さんと椎名へきるさんも出演していた。しかし、残念ながら新キャラマリル役の横山智佐さんは仕事の都合で、別の日に収録ということになり欠席。アフレコ中は、ほとんど問題なく、1回で音響監督のOKがでていた。今回のストーリーの舞台は雪山。メイルたちが寒さに震える場面では真に迫った演技を展開。見ているこちらも暖房を忘れ、思わず寒けを感じるほどだった。





今回のメイルたちのドタバタの舞台は雪山の温泉。新キャラの美少女マリルも加わって、ハチャメチャぶりに拍車がかかっていたぞ

上の段左からカチューシャ役の國府田マリ子さん、マテリアル役の沢木郁也さん、ガウ役の冬馬由美さん、ブラッキー役の置鮎龍太郎さん、コーム役の椎名へきるさん、メイル役の林原めぐみさん、タット役の結城比呂さん、宿屋の親父役の長島雄一さん

メイル役　林原めぐみ

前作では食べ物地獄を味わわせてもらいましたが、今回は温泉地獄ということで、毎度毎度苦しみの悦を味あわせていただいております。このドラマCDが第3弾、第4弾と続いていくといいな、と思っています。



前作から引き続いてのレギュラー美少女キャラ3人娘を演じる國府田さん、林原さん、椎名さんのアフレコ風景。朝早くからの収録でご苦労さまでした

カチューシャ役　國府田マリ子

お姉ちゃんのコームはガウが好きで、お兄ちゃんはメイルが好きで、私の役はタットが好きなんですけどこの3人の恋はCDが何十枚続いても実らないんじゃないかと(笑)。前作に続いてのマヌケな楽しさを堪能してくだされば幸いです。

コーム役　椎名へきる

相も変わらずの変な3人です(笑)。爆弾3兄妹のパワフリャーなところをまた皆さんに聞いていただけると嬉しいです。テンポもポポポンと速く、内容も楽しいので皆さんお聞きのがしのないように耳をダンボにして聞いてください。

OVA

プリンセスミネルバ

メーカー名：東宝ビデオ　発売予定日：5月1日
予定価格：7000円(税込)　収録日：12月9日　収録時間：8時間

リバーヒルソフトから発売された『プリンセスミネルバ』のOVAのアフレコ現場に直撃取材。美少女が大勢登場するだけあって、スタジオの中も女性声優が多く、華やかな感じ。収録そのものは、予定時間をかなりオーバーして終了。原作の舞坂先生もOVAの監督である山口美浩さんと一緒に姿を見せていた。今回のOVAでは各キャラの絡みを楽しんで欲しいと感想を語っていたぞ。ゲームファン、小説ファンにも楽しんでもらえるものになるとのことだった。収録そのものも、各声優さんの熱のこもった演技で、各キャラの魅力がさらにアップされていた。



おてんば姫ミネルバの冒険がOVAになったのだ



収録後のインタビュー風景。原作の舞坂先生も出席



PCエンジン版に続いてのミネルバ姫役に張り切っていた伊藤美紀さん

ゲームに続いてのミネルバ役です。ミネルバ姫は、わがままで、明るくて、おてんばな女のコですね。わたし自身すごく楽しんで演じることができました。このまま5作、6作と続くことを信じてます(笑)。



私生活でも伊藤さんと仲が良く、ブルーモリスが他人とは思えないと井上喜久子さん

わたしの演じたブルーモリスはミネルバ姫のお守り役で、ミネルバ姫が好きで好きでたまらない役柄です。作品中ではミネルバ姫にいじめられているんですけど、いじめられ役もたまには楽しいなって思いました(笑)。

スペシャルプレゼント

P79の宛て先を参照のうえ、官製ハガキに右下の応募券を貼り、欲しいプレゼントを1つとそのほか感想を明記して「スクランブル」係まで送って下さい。
締め切りは2月27日必着。

①『愛・超兄貴』寄せ書きサイン色紙　3名
②「ぽっぷるメイルパラダイス2」寄せ書きサイン色紙　1名
③「プリンセスミネルバ」声優サイン入り絵はがき　3名

アフレコScramble プレゼント 応募券③

自称、魔導最強の美少女コンビの刺客は、読者募集キャラ・クルリンパ・東京／金子恵美さんの作品!!

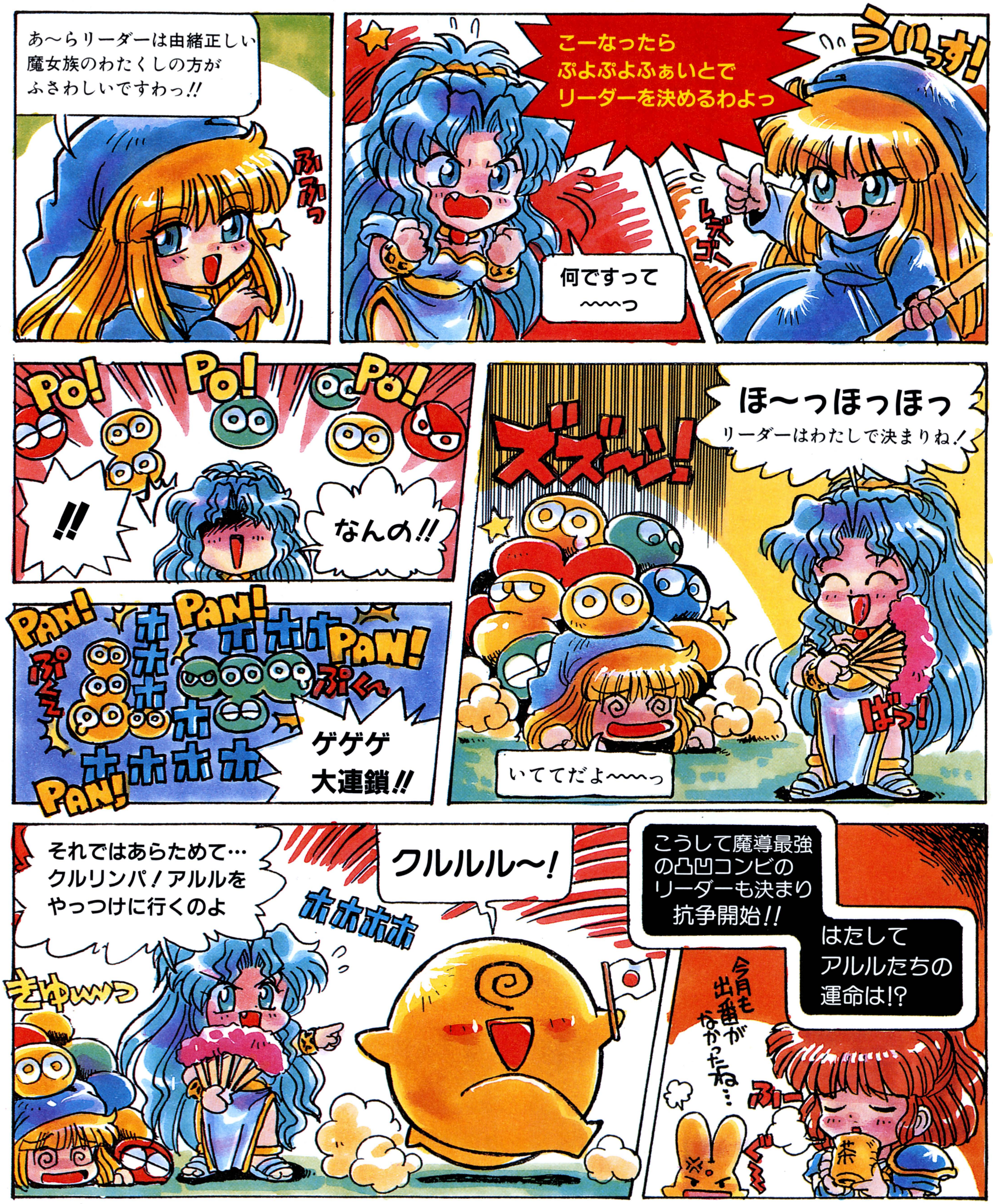


©COMPILE

ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM　PC魔導ファンレター係

まんが『魔導物語』はPCエンジンファン、ファミリーコンピュータMagazineで同時連載中です!!



次号は、最近ロクに出番がない凶悪魔導少女・アルルとクルリンパが激突!!…刮目(かつもく)して待て!!

▶セーブするよ

魔導倶楽部 Vol.6

今月はちょっと違った側面でアルルを知っちゃおう

魔導物語Ⅰ 炎の卒園児

GAME DATA
- ●メーカー名：NECアベニュー
- ●媒体：アーケードカード専用
- ●発売予定日：未定
- ●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：60%（1月15日現在）

さまざまな機種で展開する魔導ワールド

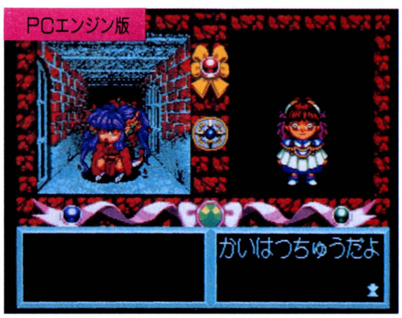
お待ちかね『魔導』の最新情報をお届けしているこのコーナー。今月は、PCエンジン版以外にもさまざまな機種で登場している、『魔導』をご紹介しよう。

元祖のMSX版が発売されてから、アルルはたくさんの機種でいろんな表情を見せているんだね。

早く大活躍したいよ



◆発売に向けパワー充電中のアルルさん（6歳）



◆戦闘シーン。左はアイデア募集で採用された「鮫人（こうじん）」

MSX 『魔導』は元はミニゲームの1つだった

始まりは'89年、コンパイルから発売された『ディスクステーション』という数本のゲームが収録されたディスクマガジン。『魔導』はそのなかの連載もののミニゲームのひとつだった。その後、3本をまとめ『魔導物語1－2－3』というタイトルの、1つのゲームとして発売された。ちなみにMSX版のアルルには名前がなかった。



◆3つのゲームが1セットで売り出されるというお得なソフトだった

PC-9801 モンスターのグラフィックがシリアスに

アルル＝ナジャという名前がついた記念すべきPC-9801版は、キャラクタが等身大になったり、モンスターがリアルになったりとシリアスなグラフィックに変更。また、『魔導物語A・R・S』はPC-9801版の完全オリジナルゲーム。これも3つのゲームが1セットで収録されている。





◆PCエンジン版はこれを基に移植されている

◆コミカルなすけとうだらも、こんなにシリアス



◆「A・R・S」とは「アルル・ルルー・シェゾ」の頭文字からつけられた。もちろん主役はこの3人

ゲームギア オリジナルキャラ「カミュ」が人気

ゲームギア版は、それぞれにサブタイトルがついて、3本に分けて発売された。ゲームの内容はMSX版とほぼ同じだが「カミュ」というオリジナルキャラが登場、人気を得た。MSX版のアルルは、卒業資格をもらうために、1人で魔導の塔へ乗り込むが、ゲームギア版はカミュとの卒業資格をかけたさまざまなイベントが起こる。



◆アルルのライバル、カミュ。えらそうだな、こんな奴やっつけちゃえ！

メガドライブ 戦闘シーンを大幅に改良

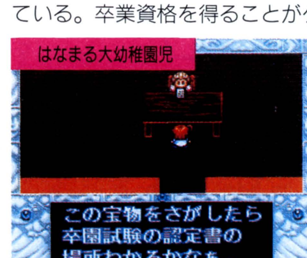
現在開発が進められている、メガドライブ版の『魔導』は、年内の発売を予定している。ゲームはゲームギア版の『魔導Ⅰ』からの移植となる。とはいえ、基本的なシナリオやマップはMSX版と変わらない。が、戦闘シーンはアニメーションで展開するなど、大幅にアレンジ。魔法は、格闘ゲームのようにコマンド入力式になる。



◆ゲーム画面のレイアウトも、他機種と比べてかなり斬新なつくりに

スーパーファミコン フィールドを移動する形に変更

『魔導』最終形とも言えるスーパーファミコン版『～はなまる～』は、現在開発も大詰め。今まで発売された3Dダンジョン形式と違って、フィールド移動形式になっている。卒業資格を得ることがゲームの目的だが、ストーリーは全くのオリジナルで、外伝といった感じだ。おなじみのコミカルなモンスター連中の他にも、アルルのお母さんなどのキャラを追加。彼女の私生活が見えてくるかも。



◆こうやって人に近づいて会話する「ドラクエ」タイプのRPGに



◆戦闘シーンは、ちっちゃなアルルが飛んだり跳ねたりハデに動くぞ

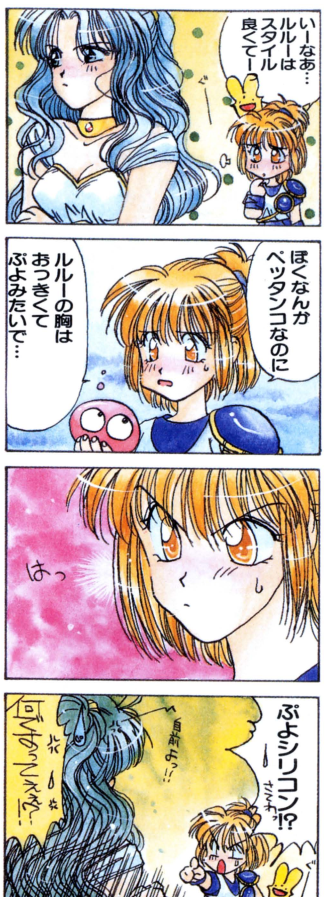
ぷよぷよキャラ in 魔導物語　4コマ発表!!

最終回 PCエンジンファン月間賞発表

今回、最終回だけあって、1人で多数送ってきてくれた人など、作品の数が多かった。月間MVPにはここまひ先生のサイン色紙を、入選者にはオリジナルテレカをプレゼントだ!!

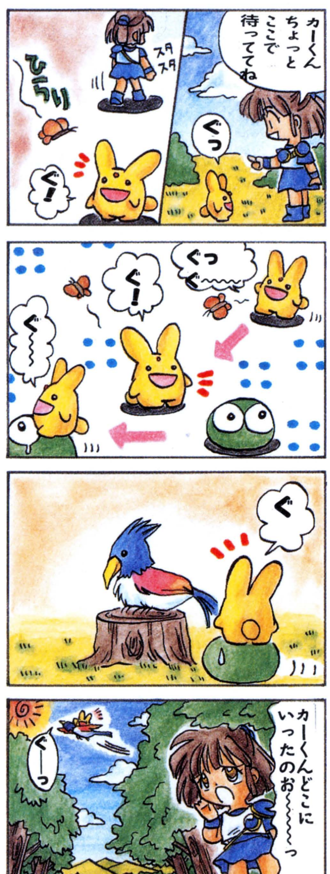
月間MVP
大阪府／蔵河沙秋さん

ぷよの使い方



入選
滋賀県／植松アキラさん

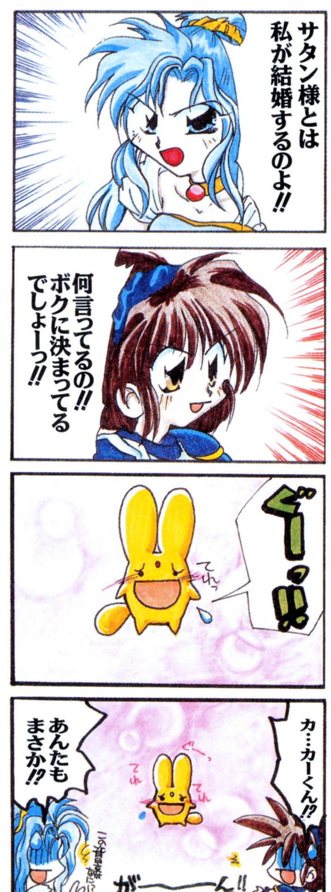
本能のみ



本能の思うがままにカーバンクル…

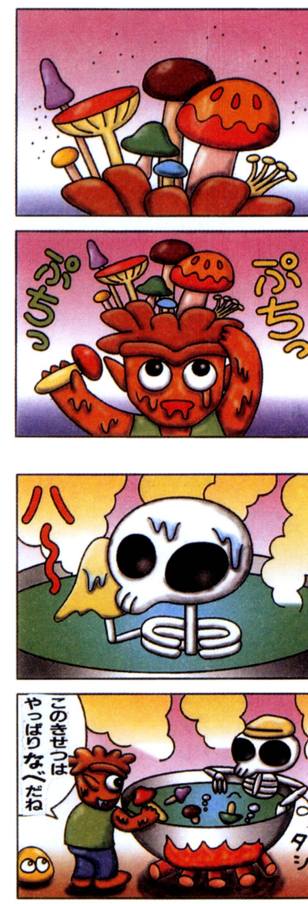
入選
大分県／起床彩羅さん

よめいり



入選
愛知県／鈴木幹広さん

自給自足



今月の選評

かわいい絵柄で、1月号のMVPだった蔵河沙秋さんがまたもやダントツ1位に!! 今月はカーくんネタが多かったので、「本能のみ」と「よめいり」の2作品を入選。カーくんってほんとミステリアス。面白かったのが、「自給自足」のようにCGで描かれた作品が何点かあったことだ。アイディア勝負といったとこだろうか。



総合ランキングは次号、4月号にて発表

『ぷよぷよキャラ in 魔導4コマ』に、みんないままでたくさんの応募をありがとう。最終応募締切りも終了し、現在TIC魔導プロジェクト事務局では、みんなから送られてきた応募作品の審査に大忙し。膨大な数の力作ぞろいで、100位までの総合ランキングを決定するのは本当に苦難の技といった感じです。

なお、入選作品の著作権等、諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとし、応募作品は返却いたしませんのでご了承ください。



総額50万円の賞金は誰の手に!?

『ザナドゥII』の連載コーナースタート!!

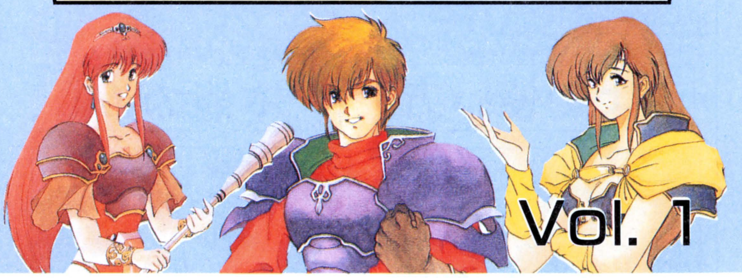
ザナドゥまるかじり

MARUKAJIRI

風の伝説ザナドゥII

GAME DATA
●メーカー名:日本ファルコム
●媒体:スーパーCD-ROM²
●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
●ジャンル:アクションRPG
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:マルチタップ対応(最大2人)
●開発状況:60%(1月17日現在)

もぎたての新鮮情報を日本ファルコムから産地直送。ザナドゥファン必見の連載コーナーがついに開店だ!! 第1回となる今回は、とれたてホヤホヤのプロローグ画面を公開。序盤のストーリーが、どのように展開していくのかを紹介するぞ。



Vol. 1

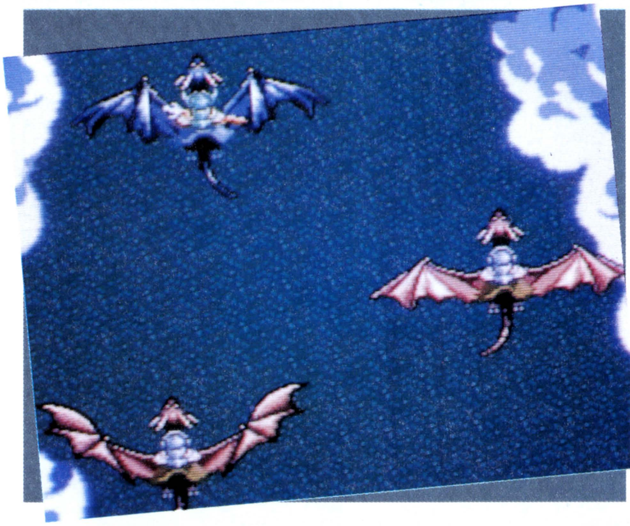
プロローグ画面を収穫!! 最初の舞台はイシュタリア

邪竜ダルダンディスを討ち倒し、クレーネジュエルを破壊した前作。1つの大きな冒険をなし遂げたアリオスたちは、新たな目的に向かい、それぞれの道を歩んでいた…。

前作から3年後という設定でスタートする『II』は、そんなアリオスたちの姿を、プロローグによってかいま見ることができる。

またプロローグでは、アリオスたちを新たなる冒険へいざなうエピソードが盛り込まれているのだ。

『II』のストーリーは、真なる目的のハッキリしないまま展開。アリオスは、前作以上に数奇な運命をたどっていくことになる。



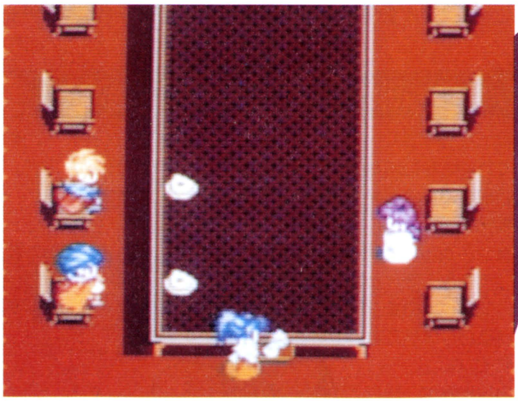
◎プロローグのワンシーン。こいつらは何者なのか!? 現時点でまだ判明していない

モンスターの残党を討伐し、アリオス凱旋



◎邪竜を倒したアリオスは、モンスターの残党を討伐するための戦いを続けていた。そして3年後…。アリオスとダイモスは凱旋帰国する

リュコスが行方不明に!!



◎イシュタリア城に戻ったアリオスは、ヌースから、リュコスが新大陸で消息を絶っていることを知らされる。そして…

ソフィアの力が弱くなった!?

アシュナールに向かう途中、アリオスは、ソフィアに会うため、パルティア神殿に立ち寄る。

3年ぶりに会ったソフィアは、なぜか魔法の力が弱くなっていた。女神イシュタルの加護のあるソフィアにいったい何が!?



ソフィア

◎生まれつき、魔法が使える聖女。現在女神イシュタルを信仰するため、パルティア神殿に戻っている



◎プロローグはパルティア神殿に寄るまで。本編は、パルティア神殿を出たあとスタート

本編は新大陸アシュナールで展開

アシュナール大陸は、イシュタリアの民にとって、未知の大陸であった。それは、クレーネジュエルの放つ結界によって、イシュタリア大陸が他の世界と接触することができなかったためである。

しかし、アリオスがクレーネジュエルを破壊したことにより、結界は消え、イシュタリアが他の大陸と交流できるようになったのだ。



カローンの小島でリュコスの手掛かりが!!

アリオスとダイモスが最初に訪れる場所は、マップの一番下にあるカローンの小島。そこでアリオスたちは、座礁したリュコスの船を発見する。船の中にはリュコスの姿は見当たらなかったが、リュコスが残した航海日誌の中から、アリオスは不思議な宝石を発見することに。この宝石にはどんな秘密が隠されているのだろうか。



セランの漁村

カローンの小島では、『ザナドゥ』の初心者に慣れてもらうため、謎解きが比較的簡単になっている。画面からもわかるとおり、セランの漁村には、武器屋がある。冒険はここを中心に展開していく



暗礁

カローンの小島の北にある暗礁。ここで、リュコスの乗っていた船を発見することに。アリオスたちは、小船に乗り座礁したリュコスの船に近づいていく。そして物語は、港町ラザンへと続いていく

新大陸で待ち受けるものは…

新大陸に渡った目的は、行方不明となったリュコスを捜すこと。この目的は港町ラザンで達成できるのだが、アリオスは新大陸で1つの不安を覚えるのであった。

それは、アシュナールにいるモンスターの数が、邪竜ダルダンディスが復活したときと同じくらい多いことだった。

「この大陸で何かが起きようとしている…」。そう判断したアリオスは、アシュナールでの冒険を決意する。こうしてアリオスの新たなる冒険が始まるのだった。



イシュタルの像がアシュナールにも!?

◆アシュナール大陸で、女神イシュタルに似た像が…



幻惑的なダンジョン

◆新大陸を探検するアリオスたち。この大陸は妖しい場所がいっぱいだ

お便り&イラスト大募集

突然ですが、読者のみんなから、お便りやイラストを大募集するぞ。「ザナドゥまるかじり」では、『ザナドゥII』に関する最新情報はもちろん、読者からのハガキを掲載。みんなで『風の伝説ザナドゥII』を盛り上げていこう。

メーカーに対する要望や、質問なども受けつけるぞ。

あて先は、P79を参照のうえ、「メルティナの部屋」係まで。みんなドシドシ応募してね。



◆『II』のヒロイン、メルティナからもお願い♡



今回はパソコンの話題作を紹介。移植の可能性を探る

移植の泉

今月はパソコンソフト特集でお贈りする。1本目はオカルトな世界を題材としたアドベンチャー。2本目は、40名もの女子校生が登場するナンパシミュレーションを紹介!!

移植可能性ゲージの見方

移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったものの。星の数によって、移植の可能性を表現し、星が4つ以上なら期待は大きいぞ。 ★★★★★

パソコン

東京トワイライトバスターズ
禁断の生贄帝都地獄変

●メーカー名：日本テレネット　●3月3日発売予定　●ジャンル：アドベンチャー

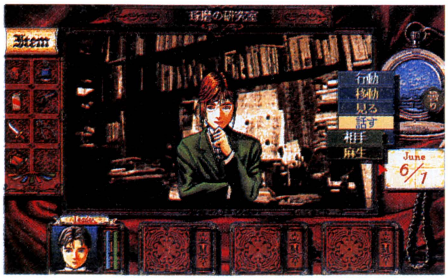
帝都東京を舞台に展開するホラーアドベンチャー

大正時代の東京を舞台にしたホラーアドベンチャー。主人公草薙祥は、考古学者である父親が謎の失踪を遂げたことがきっかけとなり、帝都で続発する奇怪な事件に挑むことになる。

全体のストーリーは複数のミニシナリオから構成されており、プレイヤーの行動によってシナリオの順番が変化していくマルチシナリオを採用しているぞ。



⇧独特なタッチのグラフィックと、セピア調の色調が独特の世界を作りだしている





⇧東京が舞台となっており、当時の地図を参照しながら移動する

⇧通常のアドベンチャーシーンはオーソドックスなコマンド選択式



⇧会話は人物の表情とセリフが同時に表示され、会話中に変化する感情を豊かに表現している。また、キーワードとなる重要な単語には、色がついて強調される

メインの探索はリアルタイムで進行する

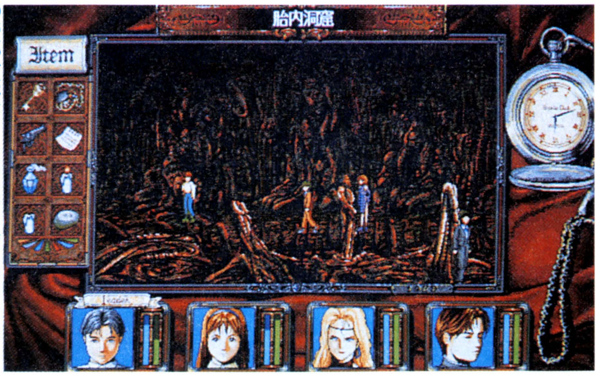
通常はコマンド選択式のアドベンチャーシーンでストーリーが進行していく。そして、重要なイベントシーンでは、キャラクタを真横から見た視点のリアルタイムシーンに切り替わる。このシーンでは仲間とパーティを組み、探索を行っていく。また、行動を行わなくてもどんどん時間が経過してしまうのだ。このシーンは探索中にメンバーを分けてそれぞれが別行動を取ることも可能となっており、自由度が非常に高いシステムとなっている。



⇧ヒロイン役である由貴。ゲーム当初の目的は彼女の捜索がメイン



⇧探索はリアルタイムで進行。パーティメンバーごとに別行動もできる



⇧帝都で続発する怪事件の陰に潜む、恐ろしい陰謀とはなにか…。オカルトマニアにはたまらない展開が待ち受けている

移植の可能性

編集部予想 ★★

現時点では予定なし

発売元の日本テレネットは『コズミック・ファンタジー4〜激闘編』発売以来、新タイトルがない状態だが、このタイトルが移植されることはあるのかを聞いてみたところ「現時点では家庭用への移植は考えていません。パソコン版を制作したスタッフの手が空くのがこのタイトルの発売後になりますが、次は他のパソコンへの移植に取りかかることになる可能性が大きいです」とのこと。ただし、発売後の反響が大きく、移植希望ランキングにランクインするぐらいならば、家庭用へ移植される可能性も大きくなるだろう。

パソコン

女子校制服物語

●メーカー名：ケイエスエス　●発売中　●ジャンル：シミュレーション

女子校生が続々と登場するナンパシミュレーション

女子校生とつき合い恋愛関係を築く、恋愛シミュレーション。主人公は、東京でアルバイトをしながら浪人生活を送る予備校生。アルバイト先など、さまざまな場所で出会うことになる女子校生と付き合いながら、１年後の大学入試試験に合格することが目的。女のコにポケットベルでメッセージを送ったり、女子校生が名刺をくれるなど、いまどきの女子校生の生態に近い要素も盛り込まれている。



◯女子校生と好きなだけつき合える。まさに女子校征服（!?）物語!!



◯女のコとはバイト先で出会う場合が多いので、バイトに精を出そう

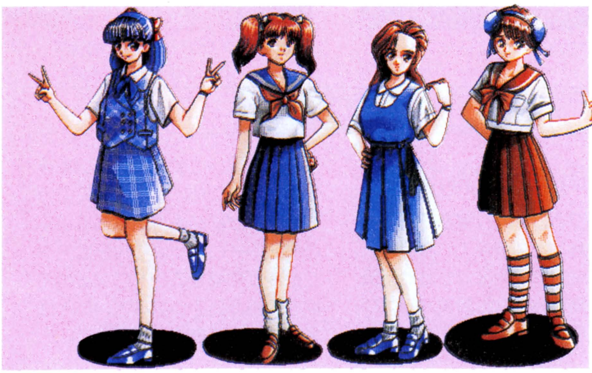


◯◯女のコは名刺を必ず持っているので、受け取ったらさっそくデートに誘ってみよう

40名の女の子が登場

ゲーム中に登場する女子校生は合計で40人用意されている。

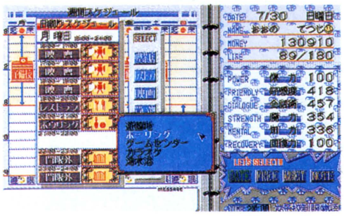
彼女たちは、おもにプレイヤーのパラメータの上昇によって出現する。アルバイト先や自由行動で出掛けた先で知り合うこととなるが、それぞれに出現条件を持っているので、簡単には会うことができない。そして、条件を満たしている場合は女のコから名刺をもらうことができる。これで、その次の週からデートに誘うことができるようになる。



◯用意されている女のコはなんと40名。出会っていれば、何人でも同時に付き合うことができる。これが現実だったなら…

デートを繰り返して女の子のハートをキャッチ!!

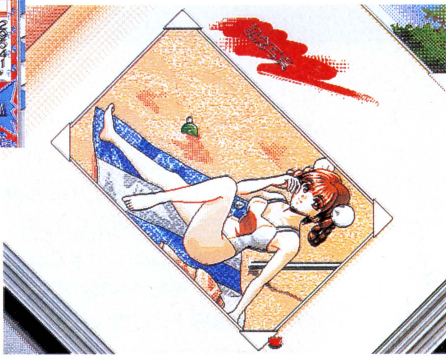
女のコには、プレイヤーへの好意を示す、愛情度などのパラメータが設定されている。これをデート中の会話やプレゼントで上げていくことになる。パラメータが条件を満たして、唇を許してくれるようになればしめたもの。



◯スケジュールは１週間単位で組む。デートの約束やスケジュールもここで立てる



◯女のコの愛情度などのパラメータが十分に上昇していれば、デート中にキスすることもできるぞ



◯海水浴など、特定のデートコースでは、女のコのパラメータによって記念写真を撮ることができ、こういった特別のグラフィックを見ることができるのだ

合格と彼女獲得を目指す

１年間が経過して入学試験を受けると、エンディングは目前。合格発表の日が明暗を分ける運命の日となる。つき合ってきた女のコの中から、熱い思いを告白するコを決めてアタックするのだ!!

受験に成功して、さらに女のコのパラメータが必要条件に達していればハッピーエンド。パラメータの数値が足りなかったり、大学に落ちていると、フラれてバッドエンディングになってしまうぞ。



◯◯１年間はあっという間に過ぎ、大学受験のあとにエンディングを迎える。試験結果もバッチリで告白も大成功のハッピーエンドだ

移植の可能性

編集部予想 ★★

移植には適さないかも

発売元のケイエスエスは、昨年後半からパソコンソフト業界に参入。今回紹介した『女子校制服物語』をふくめ、すでに４本のタイトルを好調なペースで発売しているメーカーだ。移植の可能性を聞いてみたところ、「このタイトルの可能性は低いと思います。家庭用で発売するには、ある程度ビッグタイトルでないと市場的に難しいので」とのことだった。

しかし、18禁ソフトではなく一般向けなので、このままの内容でも、家庭用ハード向けとして発売が可能。ケイエスエスからではなく、他のメーカーからライセンス契約という形で、移植される可能性もあるのではないだろうか。

話題の18禁ソフトのPC-FXへの移植の可能性を探る



移植の泉18（エイティーン）

読者のみなさんからの希望で多かった「移植の泉」での〝18禁ソフト〟掲載。今回、移植の泉スペシャル版として実現した。この「移植の泉18」では、ここ1、2年の〝18禁ソフト〟人気、話題作をまとめて紹介。各ソフトメーカーへの取材から、〝18禁ソフト〟のPC－FXへの移植の可能性を探ってみたぞ。

18禁10タイトルに接近

先月号でもお伝えしたとおり、日本物産の『セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩』（PCエンジン）は、NECホームエレクトロニクスから18歳未満販売制限の指定を受けた。事実上の18禁ソフトだ。

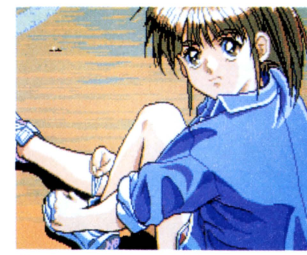
セガサターンやプレイステーションなどの他機種では、年齢推奨区分などの倫理制度をいちはやく導入しているが、18禁のゲームソフトを発売する予定はないという。

NECホームエレクトロニクスによれば、前述の『～野球拳の詩』は現行の倫理基準によるもので、現在新たな年齢区分制度の導入を検討中とのこと。ひょっとすると、18禁ゲームソフトが改めて公認される可能性もあるようだ。

もし公認された場合、パソコンからの移植がメインになると予想される。今回は移植されそうな有名作品をピックアップしてみた。



日本物産の『セクシーアイドル麻雀』は18歳未満販売制限を受ける



NECアベニューの『同級生』は自主規制で、15歳以上推奨で発売される

移植の可能性ゲージの見方

移植の可能性	♡	♡	♡	♡	♡

メーカーへの取材で得た情報から、編集部の独断による予想によるゲージ。ハート数が多いほど、期待が持てるソ

ドラゴンナイトⅣ

●メーカー名：エルフ●発売日：94年1月●ジャンル：シミュレーション

世代交代による新たなシリーズ

ロールプレイングからシミュレーションに路線変更となったドラゴンナイトシリーズの最新作。

今回は、いままでの主人公タケルとルナ達の息子カケルが主人公となる。突如、世界に現れた魔王ルシフォンを倒すべくバーンの息子セイルや、謎の仮面戦士エトら多くの仲間とともに旅をしていく。話は、非常に練りこんであり、中盤のドンデン返しには思わず感嘆してしまうぞ。

美麗なグラフィック

このゲームの原画は、『誕生』や『同級生』でおなじみの竹井正樹さんによって描かれている。その美麗なエッチさもさることながら、その細部まで入念に描かれたクオリティの高いグラフィックにはもうメロメロになってしまうぞ。次のグラフィックを見たいがため、どんどんと先に進みたくなる。



面クリア型のシミュレーションだ



戦闘をクリアして、次の街で…♡



ストーリーが進み、仲間が増えていくごとに、エッチなグラフィックを拝める機会も増えてくるぞ



主人公のカケルくん。まだまだ子供なのだ

移植の可能性	編集部予想	♡	♡	♡		

多部田さん次第か

エルフとしては、現在FX参入といったことは考えていないとのこと。将来的にFXがもっと普及し、開発ツールなど環境が整えば、参入を考えるかもといったところ。

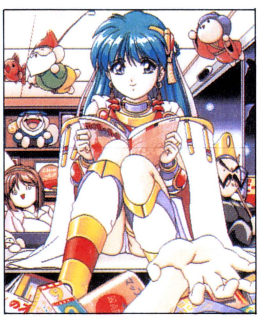
このソフトに関しては、いままで同シリーズの移植は、NECアベニューが移植をおこなっているので、『～Ⅳ』もやはりNECアベニューが移植することになるのではとの答え。こうなると、あとは多部田さんのお心一つだろう。

きゃんきゃんバニー EXTRA

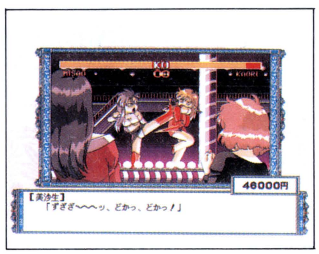
●メーカー名:カクテルソフト(アイデス)●発売日:93年7月●ジャンル:アドベンチャー

元祖恋愛シミュレーション第5弾

恋愛シミュレーションである同人気シリーズの第5作目。特異体質で神様を見ることができる主人公は、七福神のかわいい弁財天スワティによって7人の女のコとの縁を授けられ、街をさまよいながら、その運命の女のコたちを捜し出し、モノにしちゃおうというストーリー。恋の相手の女のコには、漫画家志望の女のコや、人気雑誌の女編集長、TV局のアナウンサーのコなどバラエティに富んでいる。シナリオはマルチシナリオとなっていて、主人公の行動によって出会う女のコの順番が変わったり、メッセージが変化するぞ。



かわいらしい弁財天・スワティ。「きゃるーん☆」が口癖



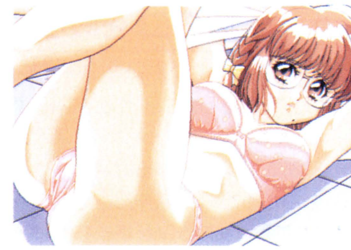
こんなパロディに満ちたシーンもアリ。どちらかを応援するのだ

上下にスクロール

エッチなシーンでは、状況によって変化するアイコンで女のコのカラダのいろんなところをクリックして進めていく。エッチなグラフィックのなかには、上下にスクロールするものもあるのだ。この女のコたちの原画には『卒業II』で知られる、漫画家のこばやしひよこさんも参加しているぞ。



噴水で春菜ちゃんと♡。このように上下2枚に描かれているのだ



原画には、『卒業II』のこばやしひよこさんも参加しているぞ

移植の可能性　編集部予想 ♡♡♡

自社では移植しない

アイデスにお話を聞いたところ、現状ではFXへの参入予定や、このソフトを移植していくということは未定だとのこと。FX自体が、どれだけ稼働しているのかもわからないハードであることや、移植するとしてもゲームの最終目的がエッチすることであるだけに、内容からしても移植は難しいのではという考えらしい。自社では移植しないとのことなので、どこかがライセンス契約すれば、可能か。

V. G. II ～姫神舞闘譚～

●メーカー名:戯画(テイジイエル販売)●発売日:94年11月●ジャンル:アクション

新キャラ3人と超必殺技も追加

PCエンジンに移植された『V.G.』の続編。『アドヴァンストV.G.』から登場したキャラクタが2人と、新たに3人を加えた総勢12名で、最強の女神の座を巡って戦うのだ。今回、隠し必殺技や、ピンチ時の超必殺技が加えられた。



グラフィックは完全リニューアル



キャラクタも増え、隠し技も追加され、そして超必殺技も加わった。このド派手な演出を見よ

見たいなら勝て！

V.G.のルールでは、戦いに敗れたものは、エッチなことをされてしまい、拒否権はない。つまりプレイヤーは戦いを勝ち抜くことによって対戦者のエッチな姿を見ることができるのだ。今回も原画は木村貴宏さん。巨乳に磨きがかかった武内優香など、力の入ったグラフィックを披露してくれるぞ。



真奈美ちゃんも負けてしまうとこんな姿に。でもネコ手袋がかわいい



何をされても文句は言えないのだ

移植の可能性　編集部予想 ♡♡♡

コスト高が解決すれば

移植の可能性を取材したところ難しいとの答えを得た。なにが難しいかというと、最大の問題はコスト。FXのウリであるアニメ動画の取り込みにしても、コストが高すぎることなどがあげられる。

さらにCD1枚の原価にしても、ほかの次世代機よりも割高という話。2万本売れればいい市場で、この原価高ではやってられず、この問題が改善されないかぎり、このソフトの移植は難しいだろう。

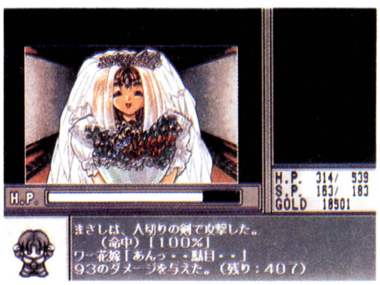
闘神都市 II

●メーカー名:アリスソフト●発売日:94年12月●ジャンル:ロールプレイング

あのコを取りもどすために戦え

老舗・アリスソフトの新作RPG。IIとあるが、前作との関連はない。幼なじみの少女・葉月との結婚を道場主である葉月の父に認めさせるため、闘神都市で開かれ、腕に覚えのある者が集まる闘神大会に出場して優勝するのが目的だ。

主人公は腕を磨くため、洞くつを探索しモンスターと戦い、レベルアップ。ただし対戦相手に勝つにはある程度イベントをこなしてないと勝てないこともあるのだ。



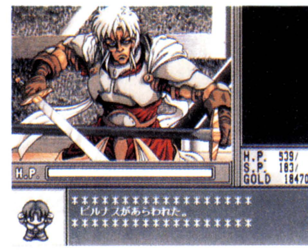
システム的にはオーソドックスなＲＰＧ。その完成度は非常に高い



かわいい女のコが、ストーリーを進めるうちに続々と登場するぞ

エッチは選択可能

闘神大会に参加する条件の一つにパートナー（自分自身でも可）が美しい女性でなければならない。そして勝者は、敗者のパートナーを１日自由にできる権利を得るというルール。つまりエッチなことができちゃうのだ。プレイヤーはこの際、エッチをするのかしないのかを選択することができるのだ。



兄弟子であるビルナスを倒すのだ



葉月を取り戻すのだ。しかし取り戻しても、ストーリーは続く

移植の可能性

編集部予想	♡	♡	♡		

倫理基準の制定次第

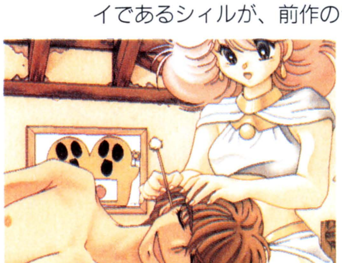
現在、アリスソフトはＦＸへの参入に関しては前向きに検討しており、ほかの次世代機とともに動向をうかがっているといったところとのこと。『闘神都市II』をもって来るかどうかは、現在は未定。移植を希望する声が高まればもしくは、といった感じだ。しかし、倫理基準の制定で、どこまでのレベルが許されるかによって変わってくるはず。今後の動きに注目。移植の可能性は高い？

ランスIV ～教団の遺産～

●メーカー名:アリスソフト●発売日:93年12月●ジャンル:ロールプレイング

愛と性戯の戦士ランスの物語

アリスの名を世に知らしめた鬼畜戦士ランスの冒険を描く第４弾。ストーリーは、ランスとそのドレイであるシィルが、前作のラストで飛ばされたところから始まる。そこにあった過去の遺産・闘神都市を舞台に、ランスの新たな戦いとエッチが始まるのだ。



ランスと、そのランスのドレイのシィルちゃん



ランスの行くところ戦いとＨあり

移植の可能性

編集部予想	♡	♡			

内容がハードなだけに

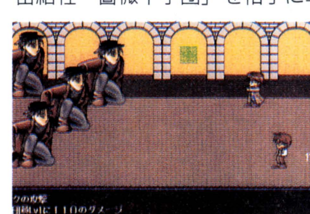
超人気シリーズだけに、その動きは気になるところだが現在は未定。倫理基準がハッキリと制定されれば考えられるかも、とのことだが、『ランスIV』の場合、内容がハードなので、倫理基準の制定でどこまでの表現ができるのかによって可能性が変わってくるはず。

ガンブレイズ

●メーカー名:アクティブ●発売日:94年10月●ジャンル:ロールプレイング

19世紀末のロンドンが舞台のRPG

強大なエネルギー源となる幻の物質である「エーテル」。これを巡り、19世紀のロンドンを舞台に秘密結社「薔薇十字団」を相手に戦うというRPG。錬金術で幻獣を呼び出したり、日本刀を持ったサムライ・坂本竜馬なども登場し、この手の話が好きな人にたまらないストーリーが展開するぞ。



銃などで戦っていくのだ



ナゾを秘めたヒロインのジュエル。彼女が発端

移植の可能性

編集部予想	♡	♡			

要望が高まるならば

機会があればぜひ移植はしてみたいというアクティブだが、その前には開発する人や機材などの多様な問題を擁しており、ＦＸが現状のままでは参入するのは難しい。もし、どこかで移植をやっていただけるならば、考慮いたしますとのこと。ライセンス契約がカギ。

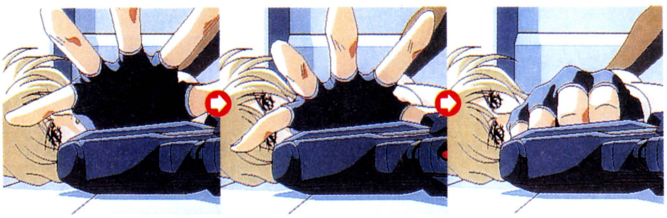
ZENITH ゼニス

●メーカー名：姫屋ソフト●発売日：94年11月●ジャンル：アドベンチャー

フルアニメーションの威力を見よ!!

フルアニメーションによるSFアドベンチャー。フルアニメーションアドベンチャーと銘打つだけあり、エッチシーンなどの動きは目を見張るものがあるぞ。

女のコだけの警備艇が遭遇した貨物船マーメーイド号船内で起こった事件の真相とは？



⬆この連続カットのように、全てのシーンがアニメーションするのだ

移植の可能性　編集部予想 ♡□□□□

現状ではムリ

この『ZENITH』が、全編のアニメーションをウリにしたものだけに、その移植を期待したいところ。しかしFXへの参入や、移植に関して、現状ではまったく考えていないという姫屋ソフト。ハードメーカー側のバックアップがあれば参入するかもとのことだ。

分裂守護神トゥインクル・スター

●メーカー名：スタジオ・トゥインクル●発売日：93年5月●ジャンル：アドベンチャー

分裂守護神とのコミカルなエッチ

PCエンジンユーザーには『CAL II』の原画で知られる林家志弦さんや、美龍さんが手掛けたコミカルなアドベンチャー。遠い未来からきた、それぞれ違う性格因子を持った4人の守護神の女のコ。主人公に出会って、集まるまでのお話。3部作予定の1作目なのだ。



➡守護神が分裂した4人のうちの一人である、るみな



➡ストーリーは、コミカルタッチで軽快に進んでいくぞ

移植の可能性　編集部予想 ♡♡□□□

話があれば移植したい

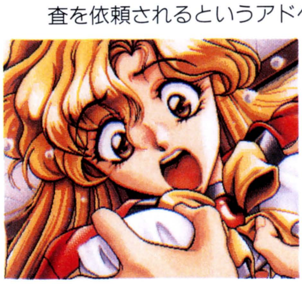
FXユーザーからの熱烈な要望があれば、参入を考慮していきたいというスタジオ・トゥインクル。だが実際のところは、次世代機なかでのひとつとしてあり、まだその状況をつかみかねているいう感じだ。ハードメーカー側のバックアップがないかぎり、難しい。

野々村病院の人々

●メーカー名：シルキーズ●発売日：94年5月●ジャンル：アドベンチャー

独特のエロティシズムの漂う作風

ひょんなことからケガをしてしまった私立探偵である主人公が、その病院でおこった殺人事件の調査を依頼されるというアドベンチャー。行動によって、あとのシナリオが変化していき、エッチできる相手なども変わってくる。真相を解き明かすのは難しいぞ。



⬆ちょっとHな私立探偵となって事件を解決しよう



⬆カワイイ看護婦さんが多いのだ

移植の可能性　編集部予想 ♡♡□□□

これからの状況次第

話をうかがったところ、現状では参入する気はないというシルキーズ。ここもやはりFXが普及したのちに、開発機材などの問題がクリアになれば参入するらしい。

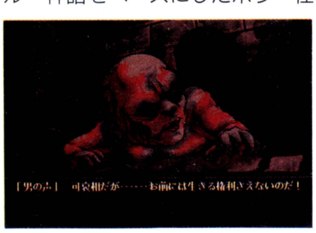
ここの会社の場合は、まず同じ社長が経営しているエ○フが参入したのちにということになるかも。

ネクロノミコン

●メーカー名：フェアリーテール(アイデス)●発売日：94年6月●ジャンル：アドベンチャー

クトゥルーがベースのホラーサスペンス

フェアリーテールのシリアス路線アドベンチャーのブランド「ハード・カバー」の第1作。クトゥルー神話をベースにしたホラー仕立てのゲームだ。禁断の書「ネクロノミコン」を巡って起こる狂気に満ちた事件。エッチもいいけど、怖さの方が先に立ってしまうぞ。



⬆かなり残酷なシーンが多い



➡クトゥルーをベースにしたストーリーは超コワイのだ

移植の可能性　編集部予想 ♡□□□□

残酷なシーンがネック

このソフトの移植の可能性を聞いてみたところ、問題となるのはエッチよりも、その残虐性がネックになるとのこと。バケモノを死産する妊婦の出産シーンなど、過激な表現が多いこの作品。シナリオを変更しては作風自体が変わってしまうので、移植は難しい。



技のランクと表記の説明

技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって1～5の点数をつけ、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、PC－FXがFX専用ソフト、PC－EはPCエンジンのソフトを表しています。

PC-FX 帝国軍キャラが使える 5

バトルヒート 鳥取県 合宿が好き

帝国軍のキャラを、自キャラとして使用できるウルテクだ。ゲームを起動させてオープニングデモが始まったら、Ⅳ、Ⅵ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅴ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅴ、ランの順に押す。そのあと通常どおりゲームをスタートすると、キャラ選択画面で帝国軍側のキャラが選べるようになっているのだ。ここでは最強の敵、ゲッツ・フォン・ダークまで選ぶことができるぞ。戦闘画面では、向かって右側が自キャラになる。



オープニングが始まったら下の操作を

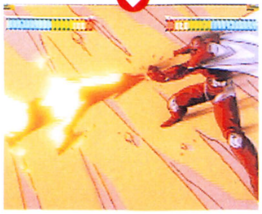
Ⅳ、Ⅵ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅴ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅴ、ランの順に押す



帝国軍のキャラが、選べるようになっているぞ



画面上の、向かって右側が自キャラだ



ラストボス、ゲッツ・フォン・ダークも使える



好きな敵側のキャラがどれでも選べるのだ

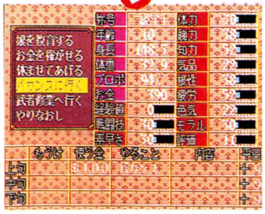
PC-E バカンスで得しよう 3

プリンセスメーカー1 愛知県 武部満理子

娘の誕生日の時期になったら、スケジュールにバカンスを選んでおく。たとえば、誕生日が5月5日なら、5月の上旬にバカンスを選ぶのだ。すると、一度バカンスに行ったあと誕生日になり、もう一度バカンスに行ってしまう。これで1回分の費用で、疲労が2回分回復できることになるのだ。これなら、娘の誕生日の前月に、少少厳しいスケジュールをたてたときでもすぐ回復できるぞ。



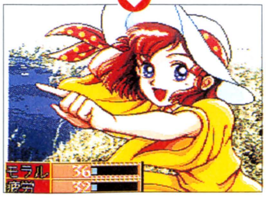
娘の誕生日の時期に、バカンスを選ぼう。バカンスは1回100Gだぞ



バカンスに行くと、疲労がある程度回復する



まずは予定どおり、バカンスに出かけるぞ



帰ってくると、再びバカンスに行くことに



2回バカンスに行ったけど、減ったのは100Gだけ。もうけたな

イラスト／たちばな真未

PC-E 警告画面を見られる 1

プリンセスメーカー１

群馬県
唐沢一彰

バージョンが3.0以上のシステムカードかDUOで、ゲーム起動画面でランを押したらすぐ、Ⅰと Ⅱを押し続ける。すると、バージョンが違うことを警告される。

⬆ゲーム起動画面で下の操作をする



ランを押したらすぐⅠとⅡを押し続ける



⬆声はモチロン、横山智佐さんなのだ

PC-E 早送りができる 1

ゲッツェンディーナー

秋田県
水島流風

ゲーム中のビジュアルシーンならどこでもいいから、左下とⅠを押し続ける。すると、押し続けているあいだは、ビジュアルが早送りになるのだ。早く先に進みたいけど、ビジュアルも一応確認したい、というときに役立つぞ。ただしこのウルテクは、エンディングのときには使用できない。



⬆ビジュアルシーンで、下の操作

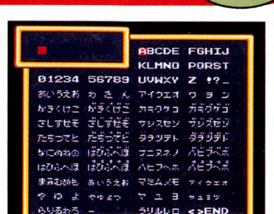
左下とⅠを押し続ける

PC-E アドベンチャーパートカット 2

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編

長崎県
ちゃんぽん

ゲームを始めると、最初に必ず登場する、アドベンチャーパートをとばせるウルテクだ。ファイル名登録画面にしたら「レーザーソフト」と入力しよう。すると、アドベンチャーパートをとばして、すぐにRPGパートからゲームを始められる。アドベンチャーが苦手な人や、とにかくRPGだけをプレイしたい人は活用しよう。



⬆ファイル名登録画面で下のとおりに入力しよう

ファイル名を「レーザーソフト」にする



⬆すぐにRPGパートをプレイしたいとき、このウルテクが役立つのだ



⬆アドベンチャーパートをとばしてRPGパートの最初から始まる

PC-E パスワードのおまけ 3

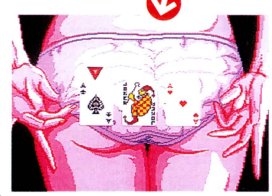
カードエンジェルス

広島県
柾木天地

パスワード入力画面で、全部♧のAにすると、対戦する女の子たち全員のデータを、ひとりずつ見ることができる。ここでは、セレクトを押すと、次の女の子のデータが表示されるぞ。また、ジョーカー、ジョーカー、♤のAにすると、隠しビジュアルを見ることができる。このビジュアルは、方向キーの上下でスクロールする。



⬆まず「PASSWORD」を選ぼう

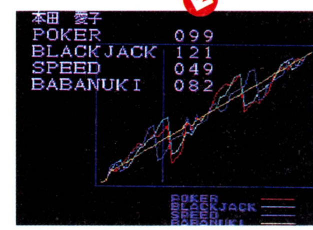


⬆この画面でそれぞれのパスワードを

女の子のデータを見る



⬆3つとも♧のAにしよう



⬆女の子たちのデータが表示される

隠しビジュアルを見る



⬆これを入れるとビジュアルが

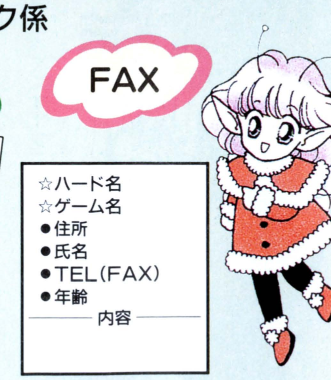
UL-TECH募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係





FAX番号 022(213)7535

新作タイトル2本分の
画面写真を惜しみなく公開

超 新作速報!

人気脱衣麻雀シリーズの最新作

スーパーリアル麻雀 PV カスタム

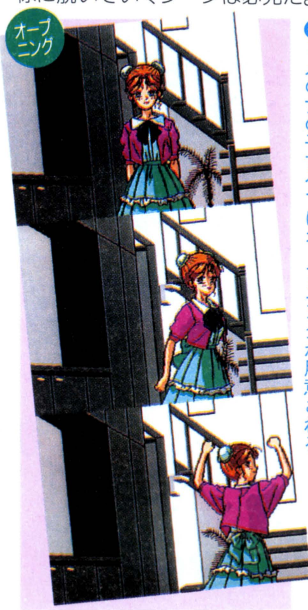
GAME DATA

●メーカー名:ナグザット
●媒体:スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
●発売予定日:2月下旬　●予定価格:9800円(税別)
●ジャンル:麻雀
●継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
●その他:なし
●開発状況:100%

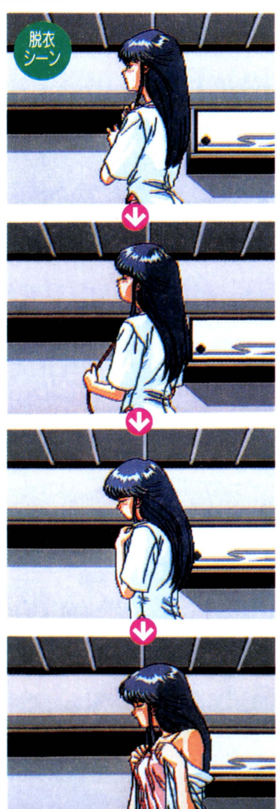
　アニメで脱衣もの麻雀といったら定番の『スーパーリアル麻雀』シリーズの5作目。登場する3人の女の子と麻雀で対決し服を脱がしていくというシステムは今回も同じだが、演出やビジュアル面がパワーアップ。女の子はピチピチの女子高生3人組だ。

華麗なアニメーションは今回も健在

　このゲームのウリであるアニメシーン。オープニングはもちろん、1枚ずつ脱いでいくアニメにはコーフンもの。女の子が動きまくってまさにリアル! シリーズ最新作のパワーを見せつけている。徐徐に脱いでいくシーンは必見だ。



◆3人の女の子すべてにオープニングが用意される

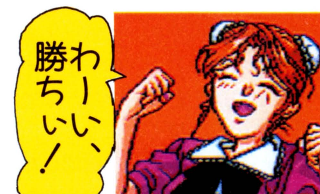


◆おいしい脱衣シーン。この動きのなめらかさ! これを拝むまでは負けるわけにいかないのだ

バリエーション豊かな女の子の表情

　対局画面では、女の子たちの表情が挿入される。今回はその表情のパターンのバリエーションが実に多い。例えば女の子がリーチをかけるときや、勝ったときなどにいろいろな大きさのウインドウ内でアニメーションしまくるのだ。その表情が見たいがためにわざと負けてみたくなってしまう程。もちろん、それぞれ女の子の個性を生かしたセリフ付きだ。脱衣シーンだけでなく麻雀も楽しめる♡





◆◆驚いたり悲しんだり喜んだり、感受性の強い年ごろなのだ。彼女の喜ぶ顔が見たい!



◆前作までは対局画面の左上に、小さく表情が現れるだけだった。見よ! 今回はアップにもなるし、この表情も見事にアニメーションするのだ

懐しいあのコに会えるチームバトルモード

　このモードはPCエンジン版オリジナルのもの。『〜PV』と懐かしの『〜PII・III』、『〜PIV』で登場した女の子がそれぞれ3人1組のチームになっている。プレイヤーはその3チームの女の子と麻雀で対戦していくといったストーリー。脱衣シーンはないので、純粋に女の子と麻雀を楽しみたい! ってときにぜひ利用したい。



◆各キャラの声も、前作と同じ。声優別にメッセージも聞ける

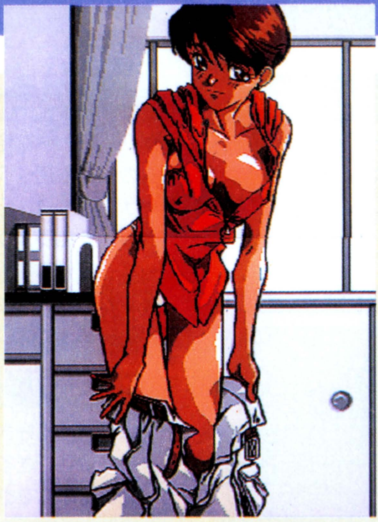
※このソフトは6ボタンパッド、メモリベース128に対応しています。

遠藤　みづき



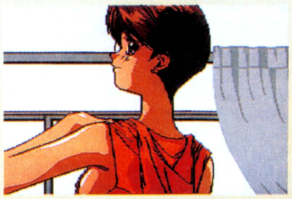
今はやりのショートカットが似合う明るい女の子。麻雀では相手を挑発するようなセリフが多い。最初は自分が負けても生意気なコトを言ってくるが、一度負けを認めると潔い。脱ぎっぷりも豪快になっていく。



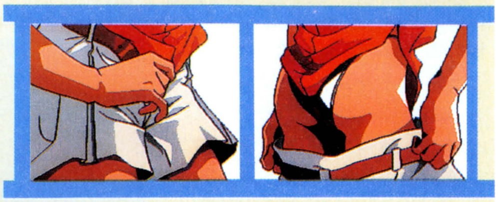


「んー、まいったなぁ」と言いながらも脱いでくれる

今にそんなコト言えなくしてやるゾ



も、もしや、そ、そのタンクトップの下は、何もつけていないのでは？視線も挑戦的だ。みづきチャンの大胆さに脱帽



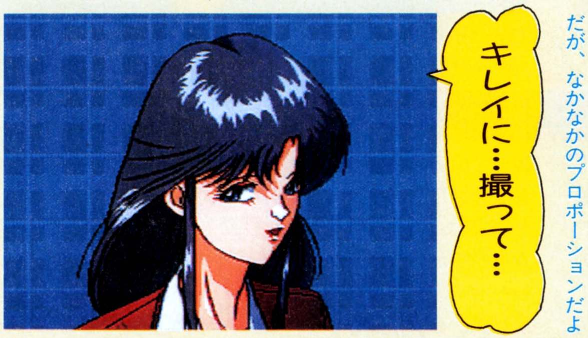
こんなにクローズアップしてくれる大サービスぶり

藤原　綾(あや)

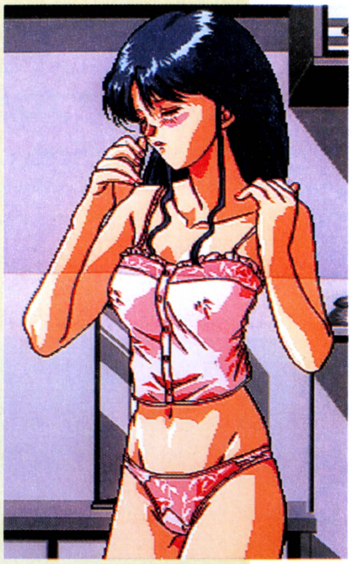


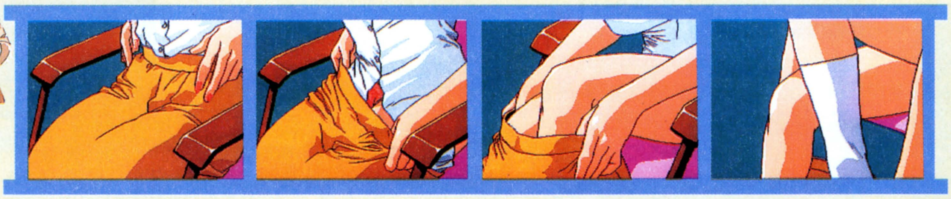
抜けるような白い肌を持ち、高校生とは思えないほど大人っぽい。良家のお嬢様で、性格はおとなしく控えめ。麻雀をする彼女の部屋には掛け軸や高価なつぼが置かれていたりして、育ちの良さがうかがえる。本人いわく、体が弱いことと胸が小さいのが悩み。無言で服を脱ぎ捨てていくシーンは圧巻。

ホントにおとなしい女の子なの？と疑いたくなるホドの見事な流し目



胸が小さいことを気にしているようだが、なかなかのプロポーションだよ



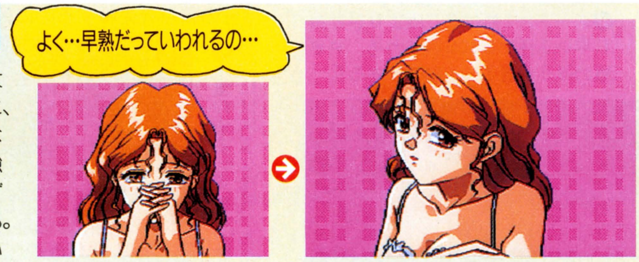


一部の脱衣シーンは、カメラのシャッターを押すようにビジュアルが切り替わる。気分はもうカメラマン！

早坂　晶(あきら)



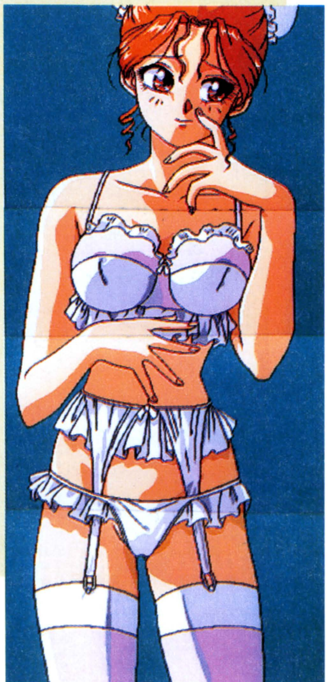
元気いっぱいでおちゃめな女の子。アイドル顔とうらはらに、麻雀の腕は本場仕込みでなかなかのもの。3人のなかでは最強だ。ヘタすると1枚も脱がせずにゲームが終わってしまうかも。逆にキミが脱ぐことにならないよう、気をつけてネ！



髪をおろした晶チャンもいいぞ。麻雀で勝っていくと見られるよ



脱衣シーンは1人の女の子に対して5段階用意されている。これでも2段階目。最後はどうなる？



実際のゲームでは、下半身から上半身へとスクロールしていく

※画面は開発中のものです。

人気サッカーゲームがイタリアを舞台に登場

フォーメーションサッカー'95 della セリエA

GAME DATA

- メーカー名：ヒューマン
- 媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- 発売予定日：4月上旬　●予定価格：9800円（税別）
- ジャンル：サッカー
- 継続機能：バックアップメモリ
- その他：マルチタップ対応（最大4人）
- 開発状況：60%（1月18日現在）

PCエンジンでもおなじみの、『フォーメーションサッカー』シリーズ最新作。基本システムはそのままで、今回はイタリアのセリエAを舞台にしている。スターティングメンバーやポジションはもちろん、5種類のフォーメーションを使いわけることができる。最大4人までのプレイが可能でCOM対COMの試合も観戦できる。



オフサイドトラップを採用した本格的なプレイが十分に味わえる

イタリアプロチームが実名入りで登場

世界レベルで実力の高いプロのサッカーリーグであり絶大な人気を誇っているIFL（イタリアン・フットボール・リーグ）。そのIFLのなかでも有名であるセリエAの全18チームを完全な形で再現している。もちろん、選手も実名で登場し、選手データは最新のもの。また、1994〜1995年のセリエAをシミュレートできるのだ。プレイヤーの好きなチームをチョイスし試合を展開していく。



セリエAの選手がリアルに動き回って試合が盛りあがること請け合い



スーファミ版はPC版よりひとあし早い3月31日に発売される。PC版のほうが選手に存在感がある!?



日本が生んだ天才プレイヤー、カズの姿は見られるのか

4つのモードを活用して夢の舞台を堪能

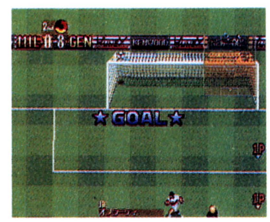
ゲームモードは全部で4つ。そのなかでも今回はフリーキック、コーナーキック、PKのみ集中してプレイするプラクティスモードを搭載しているのが特徴。また、エキシビジョンとセリエAモードでは、4人までのプレイが可能だ。



サッカーの初心者から上級者まで楽しめる

エキシビジョン

1試合だけ、好きなチーム同士で自由に対戦できるモード。自分と相手のチームを選んで対戦開始。「GAME」を選択すると自分の好きなチームどうしで対戦でき、「PK」を選択するとPK戦だけを楽しむことができる。



フィールドもゴールシーンも忠実に再現



緊張のラスト5分。バッチリゴールを決めよう

セリエA

セリエAの全18チームでリーグ戦をおこない、優勝をめざしていく。まず自分のチームを選びスターティングメンバー、ポジション、フォーメーションなどを設定する。あとは勝ち進んでいくだけだ！



サッカーファンならおなじみのチーム

プラクティス

フリーキック、コーナーキック、PK戦の3つを練習できるモード。自分の弱点を克服するのに最適。なんと練習のときもプロの選手が相手をしてくれる。ここで力をつけてからエキシビジョンにチャレンジするといいぞ。



千里の道も一歩から。華麗なスーパープレイの前には地道な練習が非常に大切なのだ

オプション

ルール設定ではハーフタイムの試合時間を1分〜10分の間で変更できたり、延長戦の有無、オフサイドの有無なども設定できる。また、対戦するコンピュータの強さを変えられるゲーム環境の設定もこのモードで可能。

新作発売カレンダー

●記号のみかた●
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
FX…PC-FX
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
1月31日	セクシーアイドル麻雀　野球拳の詩	SCD	日本物産	8500円



セクシーアイドルの実写取り込みを使用した日本物産がはなつ麻雀ゲームの最新作。16人のギャルと自由に対戦できるフリー対戦、トーナメント形式で競う麻雀大会に加え、勝ち抜き野球拳の3つのモードが選択できる。野球拳のジャンケンは手でなくトップレスのギャルがポディでおこなう。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
2月3日	ファイプロ女子憧夢超女大戦 全女vs JWP	AC専用	ヒューマン	8400円
2月24日	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	8900円



個性的なシューティングとして前人気の高かったこのゲーム。多彩な攻撃のほとんどはコマンド入力式でおこなうため、従来のシューティングとは一線を画した操作感覚なのだ。主人公のアドン、サムソンがその肉体美を競い、ネオビルダー帝国と対決する。もちろん、2人同時プレイも可能だ。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
2月24日	姐（あねさん）	SCD	NECアベニュー	7800円
2月24日	カブキ一刀涼談	AC専用	ハドソン	7800円
2月24日	雀神伝説	AC専用	NECホームエレクトロニクス	6900円



敵と麻雀で対決していき、世界の平和を取り戻すことを目的としたRPGタイプの麻雀ゲーム。さまざまな魔法やアイテムを駆使してストーリーを進めていく。登場するキャラクタはすべてが女の子で、なんとその数は敵キャラクタ含めて62人／　グラフィック・パターンの合計は185にも及ぶ。

2月28日 PC Engine FAN 4月号発売！

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
2月下旬	スーパーリアル麻雀PV カスタム	SCD	ナグザット	9800円
3月17日	ソリッド　フォース	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
3月24日	熱血レジェンド　ベースボーラー	SCD	パック・イン・ビデオ	8900円
3月24日	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編	SCD･AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
3月下旬	紺碧の艦隊	FX専用	NECホームエレクトロニクス	8800円
3月予定	全日本女子プロレス クイーン　オブ　クイーンズ	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ドラゴンナイト&グラフィティ	SCD	NECアベニュー	7800円
	プリンセスメーカー2	SCD･AC両対応	NECホームエレクトロニクス	9800円
	麻雀悟空　天竺	FX専用	NECホームエレクトロニクス	6800円
	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	7800円
4月上旬	フォーメーションサッカー'95 della　セリエA	SCD	ヒューマン	未定
発売日未定	アンジェラス2　ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	あすか120%（仮称）	SCD	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	天地無用／　魎皇鬼	SCD	NECアベニュー	未定
	同級生	SCD	NECアベニュー	未定
	魔導物語Ｉ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	お嬢様捜査網（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	オリジナルRPG（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	キューティーハニー（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	上海　万里の長城	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
発売日未定	パチンコ（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀（仮称）（ナグザット）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀（仮称）（日本物産）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	ミサイルファイター（仮称）	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・レベレーション（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	リターン・トゥ・ゾーク（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	Linda³	SCD･AC両対応	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルナティック・ドーン（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング（仮称）	FX専用	NECホームエレクトロニクス	未定
	スチーム・ハーツ	未定	テイジイエル販売	未定
	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	マージャンソード プリンセスクエスト外伝	SCD･AC両対応	ナグザット	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	風の伝説ザナドゥII	SCD	日本ファルコム	未定
	セクシーギャンブラー	SCD	日本物産	未定
	GOKU	LD専用	パイオニア	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	SCD	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	SCD	ハドソン	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	天外魔境III	AC専用	ハドソン	未定
	野球（仮称）	FX専用	ハドソン	未定
	美リュージョンコレクション3（仮称）	LD専用	プラネット	未定
	ザ・ティーヴィーショー	SCD	ライトスタッフ	未定

最新はみ出し情報

●本誌の移植希望ベスト10常連となっていた『天地無用／　魎皇鬼』がPCエンジンに移植が決定した。発売はNECアベニューで今年の春ごろリリースの予定。アフレコはすでに終了済。来月号はその模様を交え、詳しく紹介できるはず。
●セクシー系麻雀ゲームでお馴染みの日本物産から、スロットゲームが発売される。その名も『セクシーギャンブラー』。スロットをプレイし、一定の条件をクリアすると女のコの実写取り込みのビジュアルが見られる。かなりストーリー性のあるゲームになるようだ。ちなみに今回は18禁の指定はナシ。
●フジコムがFXに参入するという情報をキャッチ。タイトル等、詳しいことは未定だが、近いうちに情報が伝えられそうだ。



デジコミアドベンチャーの『天地無用～』。画面はパソコン版



この写真は『セクシーギャンブラー』の取り込み前のものだ



Human Hudson
カブキ
一刀涼談
いっとうりょうだん
開幕！天下一決定戦
カブキ団十郎
愛の戦士
ラダエム・アンク
謎の魔術師
魔王ガーブ
闇の支配者
2月24日発売
希望小売価格
¥7,800（税別）
ARCADE CD-ROM² 専用
PC Engine
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED



PC Engine FAN
1995年 MARCH 3月号
第3種郵便物認可 平成7年3月1日発行 第8巻第3号(通巻76号)
発行人・編集人／山森 尚
発行 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区新橋4-10-7 問い合わせ/Tel.03(3459)8011(代) 編集/Tel.03(3578)8433 広告/Tel.03(3435)0062
発売(株)徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 Tel.03(3433)6231(代)
特別定価640円 (本体621円)

T1013655030642

次号予告
前人気ぶっちぎり『同級生』のグラフィックがついに本格大公開／『ザナドゥII』のシステムの全ぼうもわかる4月号は2月28日発売

雑誌 13655-3
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan